

JUEGO KING'S BOUNTY ANTHOLOGY ¡GRATIS!
¡TRES AVENTURAS GENIALES PARA PC EN UN PACK ÚNICO!


LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES


micromanía

Nº 249 DICIEMBRE 2015
POR SÓLO 3,99 €


eSports
DESCUBRE LOS JUEGOS QUE TRIUNFARÁN EN 2016


BAZAR DE NAVIDAD
REGÁLATE LO MEJOR: HARDWARE, JUEGOS, FIGURAS Y MÁS...


REVIEW
Fallout 4
¡BIENVENIDO AL MEJOR ROL DEL FUTURO!


AHÓRRATE 5€ EN JUEGO DE TRONOS TEMPORADA 1

¡YA HEMOS PROBADO LA BETA!
OVERWATCH
¡Blizzard reinventa la acción!

Número 249
AÑO XXXI
PVP. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00249

ANTES QUE NADIE
DOOM
EL REGRESO DEL MITO ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA

PREVIEWS
RAINBOW SIX SIEGE
MIRROR'S EDGE CATALYST

REVIEWS
CALL OF DUTY BLACK OPS III
STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
GUILD WARS 2: HEART OF THORNS


PREVIEW
JUST CAUSE 3
¡RICO RODRÍGUEZ TIENE GANAS DE MARCHA!

EMPIEZA LA LUCHA

El de la acción es uno de los géneros que más juego ha venido dando en el PC desde hace más de 20 años. Y al hablar de acción, hablamos, claro, de shooters. De esos juegos que, siguiendo la estela del mítico «Doom» –cuando Id cambió la Historia para siempre– nos han procurado algunos juegos capaces de evolucionar el concepto mismo del videojuego durante décadas. Muchos de ellos están de vuelta en este número, incluido un avance del reinicio del juego que lo empezó todo, pero la pregunta ahora no es si el nuevo «Doom» será capaz de hacer honor a su leyenda, sino de si estamos en las puertas de otro reinicio, el del género mismo, con títulos que llegan para abrir nuevas vías de jugabilidad y, más allá, del espectáculo, la competición y el negocio de los eSports. La portada de este mes es todo eso, porque Blizzard y «Overwatch» parecen llegar justo con ese objetivo. Pero no son los únicos, pues el pastel parece grande y muchas compañías quieren su parte.

Es, por tanto, un momento más importante de lo que parece. ¿Estamos asistiendo a la explosión definitiva de lo eSports de modo que hasta los diseños de los nuevos juegos se verán afectados por ello? Afortunadamente, el mar es muy grande y en él hay muchos peces. Muchas compañías, muchos estudios, mucho indie, mucha variedad, muchos géneros, estilos y diseños. Quizá el momento actual es más importante de lo que parece por la explosión de novedades, pero no hay que temer por la supervivencia de todo tipo de juegos. Ni por la de grandes renovaciones en géneros como la acción. «Overwatch» parece el alumno aventajado, pero espera 2016 como un año que estará lleno de títulos llamados a darle la vuelta a conceptos que creíamos asentados. La lucha acaba de comenzar por el trono de la acción multijugador y por el de los Sports. Quién triunfará es una incógnita, pues la lucha acaba de empezar. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
¿Ser un jugador veterano condiciona los gustos a la hora de analizar un producto? ¿Qué concepto es mejor, el juego individual o el multijugador? Se lo pregunta el director. **Pág. 14**



Santiago Tejedor
Comenzamos a ver hardware nuevo que llega para cambiar las cosas, como las esperadas Steam Machine, periféricos, componentes y más. De todo ello nos informa Santiago en Tecnomanías. **Pág. 60**



Andrés R. Samudio
Un nombre legendario del videojuego en nuestro país, el Viejo Archivero vuelve a las páginas de Micromanía en este número para darnos su visión del fenómeno retro. **Pág. 16**



Francisco Javier Gayo
¿Estamos listos para una nueva dimensión de los videojuegos? Francisco Javier Gayo nos presenta el holoverso, el universo del videojuego más allá de los límites de un monitor. **Pág. 50**



Bruno Louviers
Bruno se ha dado un paseo por el nuevo universo de «Guild Wars 2: Heart of Thorns», y analiza la expansión del estupendo juego de NC Soft, que parece que incluso ha mejorado aún más. **Pág. 85**

SUMARIO

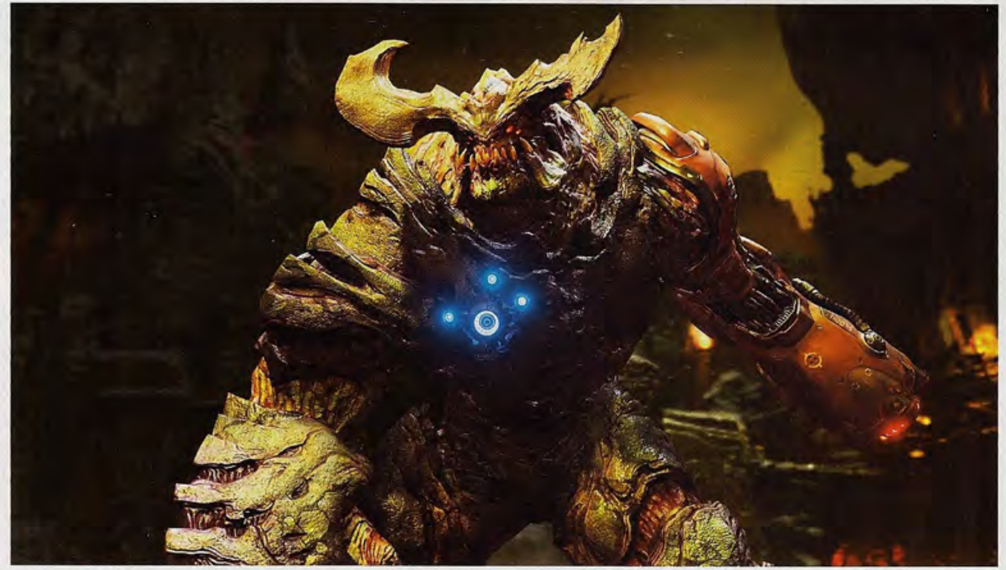
18 OVERWATCH
Blizzard estrena la beta del juego con el que quiere revolucionar el mundo de la acción multijugador.



68 BAZAR DE NAVIDAD
¿Estñas buscando el regalo perfecto para un fan de los videojuegos? Te lo ponemos un poco más fácil...

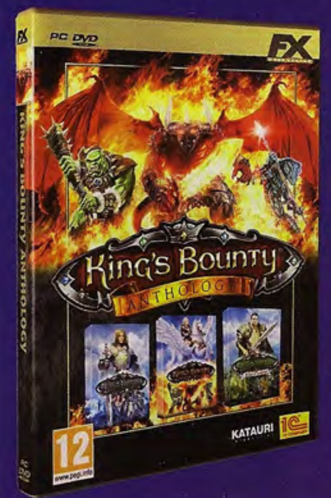


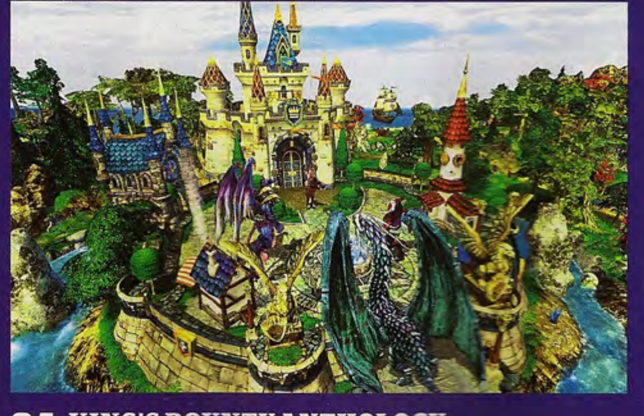
76 FALLOUT 4
El esperadísimo nuevo juego de Bethesda ya está aquí y te contamos nuestro periplo por el yermo.



94 DOOM
El legendario juego de Id Software revive en una versión que nos llevará a una primavera infernal en 2016.

JUEGO EN DESCARGA





34 KING'S BOUNTY ANTHOLOGY
Disfruta de la mejor combinación de estrategia y rol fantásticos.

ÍNDICE POR JUEGOS

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

¡Acepta el desafío del dragón!

ROL/AVENTURA **ENERO 2016** **CAPCOM**

El rol japonés más espectacular llegará a comienzos de 2016 de la mano de Capcom con «Dragon's Dogma Dark Arisen». La adaptación a PC de la saga nacida en PS3 y Xbox 360 llega más completa que nunca y con gráficos impresionantes. Elige el rol de tu héroe y disponte a vivir una aventura épica en un mundo abierto de enormes dimensiones, luchando contra monstruos mitológicos, dirigiendo a tus tres compañeros en la batalla y viajando por un mundo de fantasía medieval como no imaginas. Dragones, hidras, grifos y combates sin fin te esperan para que te metas en la piel del Arisen y te conviertas en leyenda.



UN NUEVO ESTILO VISUAL. Capcom ha reunido en la versión para PC el juego original y la expansión y rediseñando visualmente todo para ser más espectacular.



¡Y CABALGA EL GRIFO! El combate en el juego también se traslada a los cielos, pudiendo montar en los grifos para moverte y luchar contra tus enemigos.





¿SERÁS CAPAZ DE VENCER A LA HIDRA? Las criaturas mitológicas más impresionantes y temibles son algunos de los enemigos a los que te enfrentarás en el nuevo juego de Capcom. ¡Córtale las cabezas!



¡CON EL APOYO DE TUS PEONES! Aunque «Dragon's Dogma Dark Arisen» es una aventura para un único jugador, tendrás tres compañeros -peones- controlados por la IA que lucharán de forma autónoma.



¿QUÉ TIPO DE HÉROE SERÁS? Hasta nueves "vocaciones" -el equivalente de las clases habituales- estarán disponibles en el juego. Cada una ofrecerá diferentes habilidades úbicas que elegir y desarrollar, al igual que tu armadira y armamento, además de poder definir, según la vocación, el estilo de lucha de tus tres peones.

EL GRAN ESPECTÁCULO DE BLIZZARD

La Blizzcon 2015 ha sido toda una demostración de fuerza y ha dado lugar a importantes anuncios.



Todos los años, los más entusiastas seguidores de los juegos de Blizzard tienen una cita ineludible en la suntuosa convención que la compañía organiza, fundamentalmente, para ellos. Aunque a ninguna edición de la Blizzcon le ha faltado éxito, en los últimos años se ha convertido en un gran acontecimiento, cuya relevancia tiene un alcance mundial, incluso más allá del interés de los incondicionales de sus juegos.



«STARCRAFT II» FUE UNA DE LAS ESTRELLAS EN BLIZZCON con la última expansión de la trilogía lanzada sólo unos días antes del evento.

Conexión con los fans

Blizzard tenía bastantes cosas que anunciar, pero, aunque en el contexto del gran impacto que tienen sus juegos tales anuncios debían tenerse muy en cuenta, lo cierto es que las novedades vienen a sumarse a títulos ya existentes o a concretar detalles sobre proyectos más que conocidos. Eso sí, todos y cada uno de los juegos de la compañía tuvieron su protagonismo, de modo que ningún aficionado se quedó sin algo que esperar.

Inaugurando la convención, el presidente y co-fundador de Blizzard, Mike Morhaime, dio un recital de anuncios francamente sensacional, seguido por los jefes de cada proyecto: expectativas, promesas, nuevos contenidos... En definitiva, una lección maestra sobre cómo comunicar cosas "a bombo y platillo" que entusiasmaron al público (asistentes y espectadores). ¡Y el tráiler de la peli de "Warcraft" despertó la locura!

Y es que, aunque puede que ninguna de las novedades fuera un verdadero bombazo, no hay nada

LOS JUEGOS DE LA BLIZZCON



WORLD OF WARCRAFT: LEGION

¡La noticia inesperada! La expansión establece su lanzamiento en verano de 2016. Añadirá los cazadores de demonios como clase y permitirá subir a nivel 110.



OVERWATCH

¡No te pierdas nuestro reportaje (pág. 18)! Blizzard aprovechó la convención para concretar las plataformas disponibles, presentó a tres nuevos héroes y detalló el contenido de las tres ediciones con las que saldrá a la venta, hacia el 21 de Junio de 2016.



STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

¡En la página 80 tienes la review! En Blizzcon 2015 se dieron a conocer una serie de misiones bajo el título de "Nova: Operación Sigilo" que ampliarán el juego la próxima primavera.



HEARTHSTONE

Desde el 13 de Noviembre, está disponible la nueva aventura para el popular juego de cartas de Blizzard: "La Liga de Expedicionarios" (17,99 €). La expansión incluye cartas legendarias y desafíos, un nuevo tablero y el llamado modo heróico.



HEROES OF THE STORM

El MOBA recibirá un montón de novedades: ajustes, campos de batalla, el modo Arena y cuatro héroes, que incluyen a Cho'Gall... ¡Un ogro que podrá ser controlado por dos jugadores!

5,5 MILLONES

DE JUGADORES DE «WORLD OF WARCRAFT»
Al MMO de Blizzard le queda vida para rato. A la espera de la próxima expansión, «Legión», millones de jugadores permanecen activos.



¡MÁXIMA EXPECTACIÓN EN LAS FINALES MUNDIALES! Este año Blizzard ha concedido un protagonismo especial a los torneos de eSports, dado que sus juegos están muy disputados en las ligas intenacionales y gozan de un seguimiento masivo.



EN LOS CONCURSOS DE COSPLAY hubo un altísimo nivel, con atuendos increíblemente bien confeccionados.



¡GLORIA A LOS MEJORES! Los ganadores de los torneos gozaron de fanfarrias, lluvia de confeti y la ovación del público.

como gozar de atención y credibilidad. Ambas cosas son muy merecidas –reconozcámoslo– porque Blizzard acostumbra a cumplir sus promesas.

> "¡Un evento de primera magnitud! A la Blizzcon 2015 han acudido más de 25.000 fans"

Una gran fiesta

Más allá del aspecto revelador que tuvo la Blizzcon de cara al futuro, la convención es fundamentalmente una gran fiesta para los fans. Los asistentes fueron público y participantes, al mismo tiempo, de la apretada agenda de actividades que Blizzard organizó para ellos. Entre otras cosas, sesiones de juego, emocionantes finales de eSports, concursos de cosplay, la presencia de caras conocidas del mundillo audiovisual como maestros de ceremonias y actuaciones en directo como las del famoso grupo de rock Linkin Park, que sirvió para despedirse hasta el año que viene. En fin, una pasada, algo que incluso los ajenos a los juegos de Blizzard saben reconocer.

UN ANTICIPO DE PELÍCULA

EL TRÁILER DE "EL ORIGEN"

Uno de los momentos álgidos de la Blizzcon fue el de la exhibición en primicia del tráiler de "Warcraft: El Origen", el esperado film basado en la saga de la compañía, despertando el entusiasmo de los asistentes. El director, Duncan Jones, asistió para comentar algunos detalles y también se dejaron ver algunos de los actores.





BREVES



FALLOUT 4 EN MODO DIOS

Ya se conocen los comandos de la consola. Pulsando "º" puedes activar el Modo Dios, deshabilitar los combates y muchas cosas más...
www.vg247.com/2015/11/16/fallout-4-console-commands/



DLCS GRATUITOS PARA NEED FOR SPEED

Los planes de Ghost Games para «Need For Speed» contemplan un programa de contenidos descargables sustancial que serán gratuitos.
www.needforspeed.com/es_ES



PARAGON ES LO NUEVO DE EPIC GAMES

El estudio ha presentado por sorpresa un juego de acción que lleva por título «Paragon» y que planea lanzar a principios de 2016.
www.epicgames.com



DE LA RECREATIVA AL CASCO

Oculus VR lanza en EE.UU. "Oculus Arcade", un salón recreativo virtual que es compatible con Samsung Gear VR y tendrá clásicos de Atari, Midway y Sega.
www.oculus.com/en-us



MASS EFFECT PONE RUMBO A ANDROMEDA

El pasado 7 de noviembre -día de «Mass Effect» (N7)- BioWare presentó un nuevo tráiler del esperado «ME: Andromeda» ¡Puedes verlo en su blog!
blog.bioware.com

NOVEDADES DE DICIEMBRE

¡Un fin de año espectacular!

El último trimestre de cada año suele ser uno de los períodos más animados de la temporada en cuanto a lanzamientos y novedades, pero este 2015 se nos van a juntar varios juegos y eventos que convertirán el mes de diciembre en algo memorable. Por si no teníamos bastante con los juegos aparecidos hasta ahora, bombazos como «Just Cause 3» y «Rainbow Six Siege» van a hacer que despidamos el año a lo grande, pero sin duda el gran evento y traca final va a ser el estreno del episodio VII de Star Wars en los cines. Los fans del universo de Lucas y cualquier aficionado al cine, en general, tenemos una cita ineludible. Como también la tienen los fasn de los eSports con la celebración de Gamergy. Lo dicho, un fin de año espectacular.

DICIEMBRE 2015: LANZAMIENTOS Y EVENTOS

01



Fun & Serious Games Festiva
El 1 de Diciembre concluye Fun & Serious Games Festival en Bilbao.

01



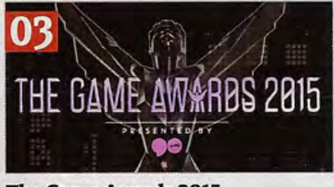
Just Cause 3
El regreso de Rico rodríguez estará listo para el primer día del mes.

01



Rainbow Six: Siege
El regreso de la veterana saga de acción táctica de Ubisoft llega plagada de novedades el día 1 de diciembre.

03



The Game Awards 2015
Los prestigiosos premios se entregarán en L.A. el día 3 a los mejores de 2015.

04



Gamergy y finales de la LVP
Los días 4, 5 y 6 de diciembre se celebra Gamergy en IFEMA Madrid.

08



Los Sims 4 ¿Quedamos?
La nueva expansión de «Los Sims 4» te invita a disfrutar con tus amigos.

18



Star Wars: El Despertar de la Fuerza
El esperadísimo regreso al cine de Star Wars será EL evento de final de año.

Y TAMBIÉN EN DICIEMBRE...



Star Wars Force Collection
Konami celebra el estreno de cine con más contenido para el juego de cartas.



Shovel Knight
Si quieres disfrutar de uno de los mejores indie del año, está en GAME.



Helldivers
Lo último de los creadores de «Magicka» llega a Steam en diciembre.



Metal Gear Online
Del día 1 de diciembre al 29 de febrero de 2016, la ESL celebra este torneo.

PRÓXIMAMENTE EN MICROMANÍA...

FINALES DE 2015

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
19 de Noviembre de 2015 ■ Acción / Aventura ■ Ubisoft ■ PC, XB One y PS4
Las intrigas y sociedades secretas en el Londres de la era Victoriana, con los gemelos Frye como protagonistas estarán disponibles cuando leas estas líneas. El próximo mes analizaremos la última entrega de «Assassin's Creed» en Micromanía.

STAR WARS: BATTLEFRONT
19 de Noviembre 2015 ■ Acción ■ DICE / EA ■ PC, XB One, PS4
Imperio y Rebeldes quieren alistarte para combatir online en las grandes batallas de Star Wars. No te pierdas el análisis del próximo mes, en el que encontrarás todo lo que necesitas saber del juego para elegir bando y gobernar la galaxia.

LANZAMIENTOS 2016

XCOM 2
5 de Febrero de 2016 ■ Estrategia ■ Firaxis, Take 2, 2K Games ■ PC, Mac, Linux
La invasión alienígena triunfó y la Tierra ha sido conquistada. ¿Ganaremos en este nueva batalla?

BATTLEBORN
3 de Mayo de 2016 ■ Estrategia MOBA / Acción ■ Gearbox, 2K Games ■ PC, XB One, PS4
¿Podrá el nuevo juego de Gearbox plantar cara al desafío de Blizzard con «Overwatch»?

MIRROR'S EDGE CATALYST
24 de Mayo de 2016 ■ Acción ■ DICE, EA ■ PC, XB One, PS4
Otro que también se nos retrasa es el regreso de Faith a nuestros discos duros. Habrá que esperar...

OVERWATCH
Primavera de 2016 ■ Acción ■ Blizzard ■ PC, XB One, PS4, Mac
Blizzard confirma que el asalto al trono de la acción multijugador es en primavera, pero no precisa fecha.

DOOM
Primavera de 2016 ■ Acción ■ id Software / Bethesda ■ PC, PS4, XB One
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada será todo un acontecimento.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
23 de Agosto de 2016 ■ Acción, Rol ■ Nixxes, Eidos ■ PC, XB One y PS4
Adam Jensen cambia su fecha de regreso para mostrarnos cuál es nuestro cibernético futuro.

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"Tenemos todos los equipos que se van a lanzar y vender, con sus respectivos kits de desarrollo y haciendo cosas para todos ellos. Aunque vamos a hacer cosas para muchos dispositivos, en realidad queremos esperar a saber cuán grande va a ser el mercado de verdad [...] Sin duda, de aquí a cinco años habrá un gran mercado y será emocionante disfrutar de estos juegos"

Blake Jorgensen, director financiero de EA

"Con el crossplay queremos unificar la comunidad. En juegos anteriores decíamos "vamos a hacer un torneo" y todo el mundo preguntaba por la versión del mismo. ¿Qué "arcade stick" debería llevar? ¿Con qué "frame rate" necesito entrenar? Queríamos que solo se jugase en un lugar a «Street Fighter V»"

Yoshinori Ono, Productor Ejecutivo de Street Fighter V





"Tenemos la sensación de haber experimentado una agresión" (por parte de Vivendi) [...] Comprar un porcentaje de nuestras acciones sin discutir con nosotros de antemano... Eso son los métodos de otros tiempos. ¡No se entra dentro de una sociedad echando la puerta abajo!"

Yves Guillemot, presidente de Ubisoft



"Ya estamos centrados en «Cyberpunk 2077» [...] "es un juego enorme y ambicioso. Necesitamos a toda la gente posible. La mayor parte del estudio está en ello y muchos más se están involucrando. Esperamos acabarlo en 2017 para PC, pero no hay fecha definitiva."

Mateusz Tomaszkiewicz, Guionista Principal para CD Projekt

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CÓMO...
piensa rentabilizar Activision los 5900 millones de dólares gastados en comprar King, los creadores de «Candy Crush»?

¿QUÉ...
...sorpresas nos prepara J.J. Abrams, el director de "Star Wars VII", ahora que se sabe que está diseñando un juego con los creadores de «Infinity Blade»?

¿PODREMOS...
...acostumbrarnos a un nuevo Geralt de Rivia en la película de «The Witcher», tras confirmarse que no estará inspirada en los juegos?

¿QUIÉN...
... es el guapo que se atreve a decir ahora que la saga «Call od Duty» ha perdido tirón, tras saber que ha recaudado 550 millones de dólares en 24 horas?

¿SERÁ...
... verdad lo que asegura Pornhub, que el streaming de pornografía descendió un 10% el día del lanzamiento de «Fallout 4»?

¿CUÁNTOS...
...fans que no compraron «Assassin's Creed Unity» por los fallos, comprarán «Assassin's Creed Syndicate» este año?



LIDERANDO EL CAMINO

En 2015 se celebrará el World Magic Cup, organizado por Wizards of the Coast, en España. Será en Barcelona, del 11 al 13 de diciembre, enfrentando a las selecciones nacionales lideradas por el jugador de cada país que más puntos haya hecho en la temporada. Y el capitán de la selección española será Antonio del Moral, que con 21 años, además, se ha convertido en el primer jugador de Magic que ha ganado un Pro Tour, este mismo año. alejandro Dupuy, Alfredo Rodríguez y Daniel Vicente le acompañarán en el torneo. La gloria aguarda.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

LA CAMPAÑA DE INDIVISIBLE HASTA FIN DE AÑO

Ante la exitosa acogida del proyecto, Lab Zero ha extendido la campaña de crowdfunding en Indiegogo para su JDR de estilo oriental «Indivisible», hasta la primera semana de Diciembre. El prototipo está disponible para su descarga gratuita en Playstation Network y para PC en:
www.indivisiblegame.com

EXPANSIÓN DE PILLARS OF ETERNITY EN ENERO

Obsidian ampliará su preciado JDR lanzado en España por Avance con «The White March - Parte 2», una nueva expansión que contendrá más misiones, habilidades y al nuevo aliado Meneha el Bárbaro. También integrará una nueva modalidad - Story Time- destinada para desvelar la historia principal.
eternity.obsidian.net

TEMPLADO

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD, A 2016

Estaba previsto para el 10 de diciembre, pero Area 52 ha decidido dedicar más tiempo para atender las sugerencias y demandas surgidas en la beta. No llegará hasta principios de 2016, con Bandai Namco.
www.rollercoastertycoon.com

BATTLEBORN SE RETRASA HASTA MAYO

Aunque estaba previsto para el 9 de febrero, el juego de acción online «Battleborn» retrasa su lanzamiento hasta el 3 de mayo de 2016. Take2 alega que este tiempo permitirá a Gearbox cumplir con su "visión creativa". Se planea una beta para principios de año.
battleborn.com

FRÍO

SIN MIRROR'S EDGE HASTA PRIMAVERA

DICE ha anunciado un retraso del esperado Mirror's Edge Catalyst tres meses. El juego se esperaba para Febrero, pero se ha ido al 24 de mayo de 2016, alegando que se requiere más tiempo para que llegue a ofrecer la mejor acción posible.
www.mirrorsedge.com/es_ES/

CALL OF DUTY EN LA GRAN PANTALLA

Un nuevo proyecto inspirado en un videojuego. Además de la peli de «WarCraft», Activision Blizzard licencia la franquicia de «Call of Duty» para una saga que llegará al cine. Eso sí, no antes de 2018 o 2019.

EL PERIODISTA JUGADOR Y SUS VIEJOS HÁBITOS

Si algún periodista te dice que es totalmente objetivo a la hora de hacer una review o que no se deja influir por sus gustos, no le hagas ni caso. Somos jugadores.

Paco Delgado
Director de Micromanía

Llevar muchos años jugando te permite haber disfrutado de la evolución de los videojuegos, casi, desde el comienzo mismo –casi– de su historia. No llegué a probar «Computer Space», pero sí muchas otras recreativas que salieron no demasiados años después. Y muchas consolas, portátiles, ordenadores y juegos de todo tipo. Es un privilegio, sin duda, haber vivido en primera persona y jugado grandes clásicos. También da una perspectiva amplia sobre lo que hubo, hay y habrá. No te convierte en más sabio, te da más perspectiva. No es exactamente lo mismo. Hay gente que sabe infinitamente más de esto que yo, no lo dudes. Y quizá tú mismo seas uno de ellos.

Desde los dos lados

Lo que también es una suerte inmensa es haber visto esta evolución desde el lado del profesional de la prensa del videojuego. También son bastantes años en ello. Y aporta más y expande esa perspectiva de la que hablaba antes. Y, siempre, en todos estos años, cada vez que pruebo un juego, entrevisto a sus creadores o intercambio puntos de vista con colegas sobre tal o cual juego, aparece –desde luego, lo intenta– el profesional que uno lleva dentro con sus argumentos y su objetividad. Aunque los gustos personales siempre estarán ahí, y quien diga que no, miente.

Evidentemente, ese conflicto entre el entusiasmo del jugador –un pelín de fanboyismo es inevitable– y la distancia del profesional siempre va a existir. Pero que te toque analizar juegos que no son de tus géneros o estilos favoritos no puede cegarte para ir a cuchillo viendo sólo lo negativo. Y viceversa. La responsabilidad personal del analista está ahí y es necesario que impere.

Como viejo jugador las títulos "onanistas" siguen contándose como mis favoritos. Entiéndase, los juegos centrados en el modo individual. Ni que decir tiene que me lo estoy pasando en grande con «Fallout 4», porque además es un juegazo. Quizá los viejos hábitos moldeados por aquellos píxeles de las máquinas de 8 bit han creado este gusto, cuando los juegos eran una experiencia, sobre todo, personal.

Pero, poco a poco, primero en recreativas y luego en consolas y ordenadores, he ido expandiendo esa perspectiva con múltiples modos multijugador. Afortunadamente, debería decir.

Como profesional –y como jugador– es importante no renunciar a nada y ampliar horizontes. Supongo que como en cualquier otro aspecto de la vida. Por eso me encanta «Overwatch». Por eso me lo pasé en grande con «Quake III» y «Unreal Tournament». Me parece fabuloso el modo cooperativo de «Legacy of the Void». Pero por eso, también, me sigue fascinando «Skyrim». Y me gusta sumergirme en aventuras en las que perderme en mundos muy personales.

¡El conflicto!

Pero, como ya te he dicho, el conflicto entre el periodista objetivo y el jugador siempre está ahí cuando toca. Y nos pasa a todos los que trabajamos en esto. O eso quiero creer. Así que si te cuentan por ahí que los profesionales de la prensa del videojuego somos siempre objetivos y no nos influyen nuestros gustos, no te lo creas demasiado. Somos jugadores y eso no hay quien nos lo quite. Y que siempre –eso es cierto– intentemos ser imparciales no quita que el entusiasmo por lo que hacemos también se note.

> “¿Condicionan los viejos gustos y hábitos a los profesionales de la prensa?”



CRÓNICA DE UN RETROFUTURO

El Viejo Archivero, figura mítica de la desaparecida MicroHobby, vuelve para contarnos su experiencia en RetroBarcelona y el concepto de los eventos retro.



Andrés Samudio
Médico friqui, antropólogo, músico y Viejo Archivero.

Hace unos días recibí un email en el que me decían que los que acudimos a eventos donde se presentan, exponen y venden juegos de una época anterior, éramos frikis nostálgicos de la época "dorada" de los 90.

Mi respuesta a quien desconocía ese mundo fue que no veía a los participantes como personas inactivas y alejadas de la realidad, sino como creativos con memoria que disfrutan mucho con lo de hoy y les sobra tiempo para divertirse con el pasado.

¿Qué es una feria retro?

Nada mejor que citar las palabras de la asociación cultural Retrobarcelona: eventos sin ánimo de lucro dedicados a la tecnología clásica, nacidos a raíz de la ilusión y el amor hacia esos sistemas clásicos, que buscan homenajear al videojuego retro y ofrecer un espacio donde reunirse y compartir esta maravillosa afición. Ofrecen un viaje en el tiempo por los 80-90 para volver a disfrutar de aquellas tecnologías y videojuegos con los que tan buenos ratos pasamos y seguimos pasando.

RetroBarcelona

Acabo de regresar de la 3ª edición de la feria del videojuego clásico de Barcelona. Evento dedicado a la retroinformática y el videojuego clásico en la Ciudad Condal, organizado por la asociación cultural Retrobarcelona y Videojuegos por Alimentos.

En ese auditorio tuve el honor de presentar el libro de La Diosa de Cozumel, novela basada en el ultra-famoso título de la casa aventuras AD, compañía dedicada en exclusiva a aventuras gráficas basadas en la importancia de la narrativa.

VALENCIA **médica**

REVISTA DEL ILUSTRE COLEGIO OFICIAL DE MÉDICOS DE VALENCIA

SIN LA BATA

ANDRÉS SAMUDIO

"El médico friqui" El viejo archivero



Andrés Roberto Samudio Monro conocido como Andrés Samudio es médico pediatra y neumólogo (actualmente jubilado) y mucho más. Es licenciado en antropología física, en geografía e historia y durante un tiempo se dedicó también a la espeleología. Toca la guitarra y el piano. Coloquialmente le definiríamos como un médico friqui, porque su pasión desde hace varias décadas por el mundo de los videojuegos es desbordante. Un sector del que no es uno más, sino toda una referencia para diversas generaciones, creador de todo un mundo de aventuras con miles de seguidores.

Allí se podía contemplar la impresionante colección de 250 consolas de Pablo Avilés, todas documentadas y etiquetadas, que repasaban la historia del sector a lo largo de sus 42 años, desde la primera de la historia, la Magnavox Odyssey.

Y ahora, una labor que, a pesar de su grandeza, muchos desconocen: Retrobarcelona tuvo también una vertiente solidaria con la iniciativa "videojuegos por alimentos" en la que se recogen alimentos no perecederos a cambio de videojuegos para distribuirlos entre los más necesitados.

Ello es posible gracias a Asupiva (Asociación sin ánimo de lucro, de usuarios de PC, Internet, Videojuegos y Arcade), cuyo lema es: la moneda de pago será siempre alimentos, nunca dinero.

Aunque a él no le gusta que lo digan, el alma de esta organización es el GRAN Pablo Avilés.

Mi experiencia

Primero felicitar a la organización del evento encabezada por Carles García Alonso, que logró que 9.500 personas visitaran el Museu Maritim de Barcelona.

Por lo demás el ambiente fue increíble, buen rollo por todos sitios y en todas las caras, sonidos de juego, voces digitalizadas y sobre todos, abrazos a viejos conocidos y nuevos contactos. ¡Enhorabuena a la organización y larga vida a RetroBarcelona!



> "Para entender el juego de hoy es importante saber de dónde venimos y adónde vamos"

BREVES



KOCH MEDIA DISTRIBUIRÁ LOS TÍTULOS DE CODEMASTERS

Codemasters y Koch Media han firmado un acuerdo de distribución y edición global. Koch Media se encargará de la distribución de los títulos de Codemasters en 2016 en Europa, Oriente Medio y África, y los coeditará en América.
www.codemasters.com



NUEVOS TITANFALL EN TABLET

Nexon y Respawn se alían para la creación de nuevos títulos, para móviles y tabletas, basados en el universo de «Titanfall». Nexon se convertirá en el editor exclusivo de los juegos para móviles basados en «Titanfall». El primero se lanzará para iOS y Android en 2016.
es.nexoneu.com



ACTIVISION BLIZZARD COMPRA KING

Activision Blizzard adquiere la compañía creadora del popular «Candy Crush Saga» por 5.360 millones de euros. Según King, en el último trimestre han contado con 474 millones de usuarios activos, algo que otorga un territorio de expansión para algunas de las marcas de Activision Blizzard.



LA SAGA TRIBES GRATUITA

Los estudios de Hi-Rez, desarrolladores de «Tribes Ascend», celebran los 20 años de «Tribes» brindándonos gratuitamente todos los títulos de la serie. Desde la web oficial del universo «Tribes» puedes descargarte cualquier título de la serie, incluyendo «Tribes: Aerial Assault».
www.tribesuniverse.com



TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

LOS JUEGOS MÁS DESEADOS Y TODO SU MERCHANDISING







GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

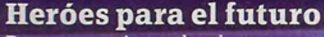
OVERWATCH

¡La batalla acaba de empezar!

El primer universo original de Blizzard en más de quince años acaba de arrancar con una frenética beta que nos ha tenido pegados al PC durante horas. ¡Coge tus armas!

Cuando Blizzard presentó «Overwatch» hace ahora justo un año –y unos cuantos días– en la Blizzcon de 2014, no sólo dejó asombrados a propios y extraños con su primer universo de nuevo cuño en más de 15 años, sino que apostó claramente por una estrategia rompedora con su catálogo histórico para entrar de lleno en el terreno desconocido –para ellos– de la acción multijugador.

Poco a poco, además, los pasos que ha dado Activision en los últimos meses, con el colofón del anuncio de la creación de una división de eSports propia, ha despejado ya todas las incógnitas sobre una apuesta tan sorprendente como la de «Overwatch». Hasta ahora, Blizzard tenía presencia total en todas las competiciones de eSports internacionales en géneros como estrategia, MOBA, cartas, pero nada de acción... hasta «Overwatch».



Heróes para el futuro

Parece arriesgado hacer esta afirmación, pero está todo muy claro. El diseño de «Overwatch«, centrado en las batallas por equipos, no deja lugar a dudas, porque además, el nuevo título de Blizzard hace lo que el resto de juegos de la compañía: coge una fórmula conocida, la pule y depura y la accesible a todo tipo de jugadores.

«Overwatch» nos traslada a un futuro en el que héroes de todo

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción (multi)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Fecha prevista:** Primavera de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción mutijugador por equipos.**
- Habrá **cuatro clases básicas** de personaje, y 21 personajes distintos.
- Cada personaje contará con **dos habilidades activas básicas**, más varias extra (entre 2 y 4), dependiendo del personaje.
- Su estética será casi de **dibujo animado**, al estilo «Team Fortress 2».
- Las batallas serán en **equipos de 6 vs 6.**
- Habrá distintas ediciones y será **un juego de pago.**



¡El futuro necesita héroes! 21 personajes de muy distinta naturaleza lucharán en el futuro por controlar enclave emblemáticos del planeta. ¿Tú quién serás?



¿Arma de fuego, arco, granadas, puñetazos? La variedad de armas y habilidades es abrumadora. El arco de Hanzo parece frágil, pero es demoledor.



Siempre en la piel del héroe. La acción de «Overwatch», como otros shooters, es siempre en primera persona, pero las repeticiones de las muertes son en tercera.

ELIGIENDO AL HÉROE QUE MEJOR SE ADAPTE A TU ESTILO

Los héroes de «Overwatch» son tan variados en su estilo y diseño como jugadores hay que sean fans de las batallas multijugador por equipos. Y es que «Overwatch» no hace sino coger una fórmula conocida y pulirla, por lo que casi todo lo que veas en el juego te sonará, en mayor o menor medida, pero también cada personaje es único y original, con ese toque especial que sólo Blizzard sabe dar a sus diseños.



Hay cuatro clases básicas de personajes: Ataque, Defensa, Tanque y Apoyo, aunque cada personaje es completamente único dentro de cada categoría.



Cada personaje tiene dos habilidades activas básicas. Una está disponible constantemente y la segunda, la "definitiva", debe cargarse para ser activada.



Todos los personajes tiene habilidades secundarias. Que pueden ser de dos a tres, según la clase y el propio personaje. Alguna de estas puede ser pasiva.



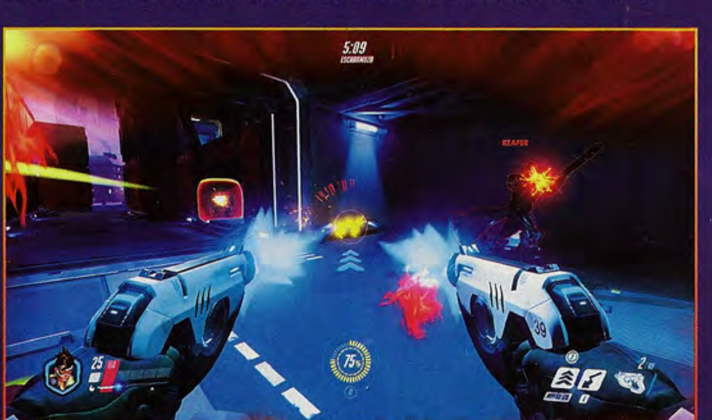
La habilidad definitiva de cada personaje se puede activar una vez se ha cargado consiguiendo impactos en los enemigos y sirve para hacer mucho daño en muy poco tiempo.



¡Maldición Bastion ha alzado su escudo! Algunos personajes, según su clase, son más poderosos en ciertas áreas, como los de clase Defensa, como Bastion.



Los últimos personajes de «Overwatch» se han estrenado en Blizzcon 2015. D.Va es uno de ellos, una ex jugadora pro de videojuegos que combate con un meca.



La velocidad y agilidad de algunos personajes, como Tracer, define su estilo de combate. Sus armas no son demoledoras, pero cuenta con esas otras ventajas.



tipo luchan por controlar enclaves emblemáticos del planeta mediante el combate por equipos de 6 contra 6 personajes.

Estos héroes son unos humanos, otros mutantes, otros sintéticos... Cada uno de los 21 que hay en «Overwatch» cuenta con habilidades úbicas y armamento personalizado. No hay dos iguales ni en aspecto ni en atributos ni en arsenal, lo que garantiza que encontrarás un estilo que te guste dentro de una gran variedad, además de poder equilibrar el equipo que formes con tus amigos –o con desconocidos– de mil y una formas. Las combinaciones, estilos y tácticas de equipo serán casi infinitas.

Dentro de la beta

Al jugar con la beta de «Overwatch» hemos podido probar todos y cada uno de los 21 personajes disponibles, comprobando cómo Blizzard ha tirado la cada por la ventana en cuanto a inventiva e imaginación a la hora de diseñar sus habilidades y arsenal.

Existen cuatro clases básicas de personaje: Ataque (Genji, McCree, Pharah, Reaper, Soldado: 76 y Tracer), Defensa (bastion, Hanzo, Junkrat, Mei, Torbjörn y Wodowmaker), Tanque (D.Va, Reinhardt, Roadhog, Winston y Zarya) y Apoyo (Lucio, Mercy, Symmetra y Zenyatta). Cada uno posee dos habilidades activas básicas, una de ellas la "definitiva", que se carga al producir daño contra los enemigos. Cuando se activa la habilidad definitiva, puedes hacer mucho daño en muy pocos segundos.

Además, dependiendo del personaje y de su arsenal, puedes tener hasta tres habilidades secundarios más (alguna pasiva). Esto, también es cierto, durante algunas partidas también nos ha complicado algo la vida. Al ser los controles básicos siempre los mismos, pero tan distintas las habilidades –más, cuando hay más de una secundaria– nos ha costado acos-



¿Podremos cambiar en la batalla en la versión final del juego? La beta permite cambiar de héroe en mitad de cada partida. ¿Se mantendrá esto en la versión final?



Cada personaje, un estilo. Todos los personajes tienen dos habilidades activas y varias secundarias. La habilidad "definitiva" puede liquidar enemigos en un segundo.

"El diseño de «Overwatch» propiciará su presencia en las competiciones de eSports"

tumbrarnos a cada personaje y algunas veces nos hemos confundido queriendo hacer algo diferente. Es algo que, además, en la beta –contando con modos de escaramuza, práctica con bots, Carga Explosiva y Puntos de control– se potenciaba –para lo bueno y lo malo– con el hecho de que podíamos cambiar de personaje en medio de la batalla en algunos modos. No creemos que sea algo que se mantenga en el juego final –desbarataría las estrategias y tácticas de equipo en plena competición– pero nos ha permitido probar distintas cosas si no estábamos contentos con el rendimiento y estilo de un personaje. Y es que, claro, una beta sirve para probar y cambiar lo que no funciona. Un ejemplo, en menos de diez días, la duración de las partidas ha variado, ampliándose. Algo debido, también, al tamaño de los mapas, a veces muy grandes.

Cambios y ajustes

La beta de «Overwatch» nos ha servido para comprobar que Blizzard tiene algo muy gordo en desarrollo y que puede romper moldes en la acción multijugador y en eSports. La acción es frenética, vertiginosa y más táctica de lo que parece. Y aunque estamos seguros de ver muchos cambios en los próximos meses, y ajustes, la base de «Overwatch» es muy, muy buena. ¡Coge tus armas! **A.P.R.**



¡Cuidado con Reaper, que es muy escurridizo! Las habilidades únicas de los personaje son radicalmente diferentes entre sí. Hay estilos para elegir a gusto.

EDICIONES ESPECIALES



Edición Coleccionista

El súmmum de la ediciones de «Overwatch», contará con el contenido que puedes encontrar en la edición Origins –la segunda en importancia– más una colección gráfica, la banda sonora y una estatuilla de 32.5 cm de Soldado: 76. Es un pedazo de edición que, eso sí, precisa de espacio y un buen puñado de euros: 129.95 €.



Edición estándar

Si lo que quieres es disfrutar de la acción de «Overwatch» y olvidarte de otras consideraciones, tira por la edición estándar del juego de Blizzard. Tendrás los 21 héroes a tu disposición y acceso a todos los modos de juego. Sin más. Por 39,99 € que será el precio básico del juego, tienes todo lo que necesitas, sin extras.



Edición Origins

La Edición Origins es para los que quieran distinguirse en la batalla, pues todos los extras que incluye son digitales y están encaminados a modificar aspectosde cinco personajes y aportar una aliciente visual a los otros juegos de Blizzard: «Heroes of the Storm», «Hearthstone», «Diablo III», «StarCraft II» y «World of Warcraft».



Compra anticipada

Al reservar el juego –la compra anticipada–, sea cual sea su edición, Blizzard ha querido aportar un aliciente extra: el aspecto Noire del personaje Widowmaker, que estará disponible tras el lanzamiento del juego la próxima Primavera. Esto se aplica a versiones digitales y físicas, así que puedes escoger la que más te guste sin problema.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

ME SIENTO COLONO

Me lo estoy pasando en grande con «Fallout 4»... ¡juegazo! Pero lo que más me gusta no es su ambientación, el mundo abierto, el combate... lo que me ha enganchado son los asentamientos. La libertad total para convertir una ciudad en ruinas llena de basura en otra habitable, y cómo puedes diseñarla desde cero a tu antojo. ¡Es una pasada! ■ Ernest D.





A nosotros también nos está gustando mucho «Fallout 4», Ernest. Tiene muchas novedades con respecto a «Fallout 3» y los asentamientos es una de ellas. Como dices es una gozada construir camas, electrodomésticos, generadores y defensas con los materiales que vas recopilando en tus aventuras, y ayudar a la gente a sobrevivir. Pero eso es sólo una gota de agua en el océano inmenso de «Fallout 4». ¡Hay tanto por descubrir!

JUEGOS SIN TERMINAR

Cada vez más juegos añaden nuevos modos meses después del lanzamiento, o te cobran 50€ por un pase de temporada que hace que el juego original parezca una demo larga. ¡Que no podemos pagar 100€ por un juego! ■ Hernán C.

Es verdad que eso de lanzar el modo multijugador meses después del lanzamiento suena a tongo, incluso aunque sea gratis. Y cobrar 50€ por un pase de temporada, sí, es una pasada... Por suerte existen las rebajas, las promociones y los chollos... ;)

XBOX 360 EN PC

Ahora que la Xbox One ha conseguido emular los juegos de Xbox 360, me ha hecho pensar que quizá esa emulación podría hacerse también en los PCs. ¡Quiero jugar a «Red Dead Redemption» en el ordenador! ■ Karfer94t



La verdad es que no se nos había ocurrido, y técnicamente quizá sea posible. El último firmware de Xbox One instala Windows 10, así que los juegos emulados de Xbox 360 están funcionando en Windows 10... Pero es una baza de Microsoft para vender consolas, así que no esperes que ocurra, al menos a medio plazo.

¿FIN DE UNA ERA?

Me lo estoy pasando muy bien con «StarCraft II: Legacy of the Void», pero mientras supero misiones y paso horas en el multijugador no puedo evitar pensar que estamos ante el fin de una era, y que podría ser el último juego AAA de estrategia clásica. ¿Pensáis lo mismo? ■ Kerrigan

Es cierto que ya no se publican tantos juegos de estrategia como antes, pero esto ha ocurrido con otros géneros que luego han vuelto con fuerza. Blizzard ha dicho que seguirá lanzando DLCs en 2016, y se rumorea que están haciendo un remake del «StarCraft» original, y de «WarCraft III». Y otros títulos nos llegarán en breve, como «Ashes of the Singularity». ¡Es sólo una pausa!



LA CARTA DEL MES

STEAM MACHINES, ¿SÍ O NO?

Tengo que renovar mi PC y siempre me ha apetecido jugar al ordenador en la tele del salón. Así que que he mirado las características de las Steam Machine. He leído un análisis que dice que su rendimiento es un 10% peor que un PC normal. Y las baratas no son muy potentes. ¿Me las recomendáis? ■ Julio V.



La verdad, Julio, es que no hay una respuesta tajante. Hay muchas Steam Machine, de muchos precios y potencia diferentes. Están pensadas para ofrecer un rendimiento de consola y competir con ellas. Pero usan SteamOS basado en Linux, y algunos juegos nuevos aún no lo soportan. Si buscas una alternativa a las consolas son una buena opción. Si quieres jugar con la máxima calidad gráfica o acceder a futuras ampliaciones, opta por un PC estándar. Siempre podrás jugar en la tele con Steam Link.

LA POLÉMICA DEL MES

METAL GEAR ONLINE, SIN ESTUDIO

Leo en vuestra web que Konami ha cerrado el estudio Kojima Los Ángeles que es el que ha creado «Metal Gear Online», los modos multijugador de «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain»... ¡y el juego aún no ha salido para PC! ¡Pero qué haces Konami! ■ GreenSnake



En efecto, tras el despido/pelea/salida/abandono o lo que demonios haya ocurrido con Hideo Kojima, Konami ha anunciado que cierra el estudio que ha creado «Metal Gear Online». En el mismo comunicado también anuncia que el lanzamiento para PC, previsto para enero, va a recibir todo el apoyo. Se supone que el juego está terminado y lo están puliendo, así que eso lo puede hacer internamente Konami. Veremos...

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

TECLADO SPECTRUM

He visto que en GAME venden el mítico teclado Spectrum de goma como el que tenía cuando era pequeño. Pero tengo algunas dudas. ¿Es sólo un teclado o también tiene el ordenador dentro? ¿Podré jugar a todos los juegos del Spectrum?
■ Juanjo E.



El Recreated ZX Spectrum, que es como se llama, es un teclado Bluetooth/USB con la misma carcasa y las teclas de goma del ZX Spectrum original. Funciona en cualquier PC, iOS o Android, pero es un teclado, no un ordenador. Eso sí, incluye un emulador para jugar a juegos de Spectrum y puedes comprar packs de juegos. Al ser un teclado estándar puedes usarlo con cualquier otro emulador existente, y con los juegos que tengas. En España lo vende GAME en exclusiva.

UN JUEGO ETERNO

Ayer me quedé alucinado cuando arranqué Steam y me di cuenta de que se estaba actualizando el juego «Star Wars Knight of the Old Republic 2»... ¡que ya tiene 10 años! Y no es un parche cualquiera. Añade soporte de Gamepad, resoluciones panorámicas hasta 5K, corrección de fallos... ¡A eso se le llama apoyar a un juego! **■ Darth Pepe**



Reconforta saber que nuestros juegos digitales se seguirán actualizando con el paso de los años. En esta ocasión la "culpable" de esta esta agradable sorpresa no es BioWare, sino Aspyr, que se encargó de la versión para Mac añadiendo mejoras que amablemente también ha decidido incluir en la versión de PC. ¡Así da gusto!

GAMEPAD DE 150€

He visto que ya está a la venta el mando Xbox Elite, que cuesta 150€. Será muy bueno y todo lo que tu quieras... ¿pero de verdad merece la pena pagar ese dinero por un mando? ¡Es un pastizal!
■ Marcos



Bueno Marcos, es un gamepad profesional, con todo lo que implica la palabra. Los materiales son excepcionales, puedes intercambiar botones, usar varios perfiles a la vez, ajustar la presión de los gatillos... Para jugar en solitario no merece la pena, pero si juegas mucho online e incluso participas en competiciones, seguro que el extra de velocidad, ergonomía y rendimiento que proporciona, compensa.

HABÉIS DICHO EN facebook

CAMBIOS EN MICROMANÍA

Aprovechando la ocasión del concurso con Coolmod, hemos mantenido nuestra cuestión acerca de los cambios sobre la revista. Estas son algunas de las respuestas.



Pedro Javier Mora Fernández
[...] En pocas palabras, me gustan los cambios porque creo que van en la dirección correcta, salvo los eSports, pero por el tipo de jugador que soy. En la Madrid Games Week me quedó claro que tienen su público... Pero creo que la revista debe seguir evolucionando más, no dar tanta importancia al último «FIFA» o «Assassin's Creed» -ojo, tampoco digo ignorarlos- y dar más cabida a los desarrolladores locales. ¿Dejaremos de tener "desarrolladores" para tener "industria"? Las secciones tienen que hacerse más didácticas. Por ejemplo, seguramente todos los lectores de Micromanía saben que un i7 es mejor que un i3 para juegos. ¿Pero cuántos saben por qué? Y bueno, dejo ya el rollo que estoy soltando. Muchas gracias por hacer la revista todos estos años.

¿QUÉ CAMBIARÍAS EN LA REVISTA?

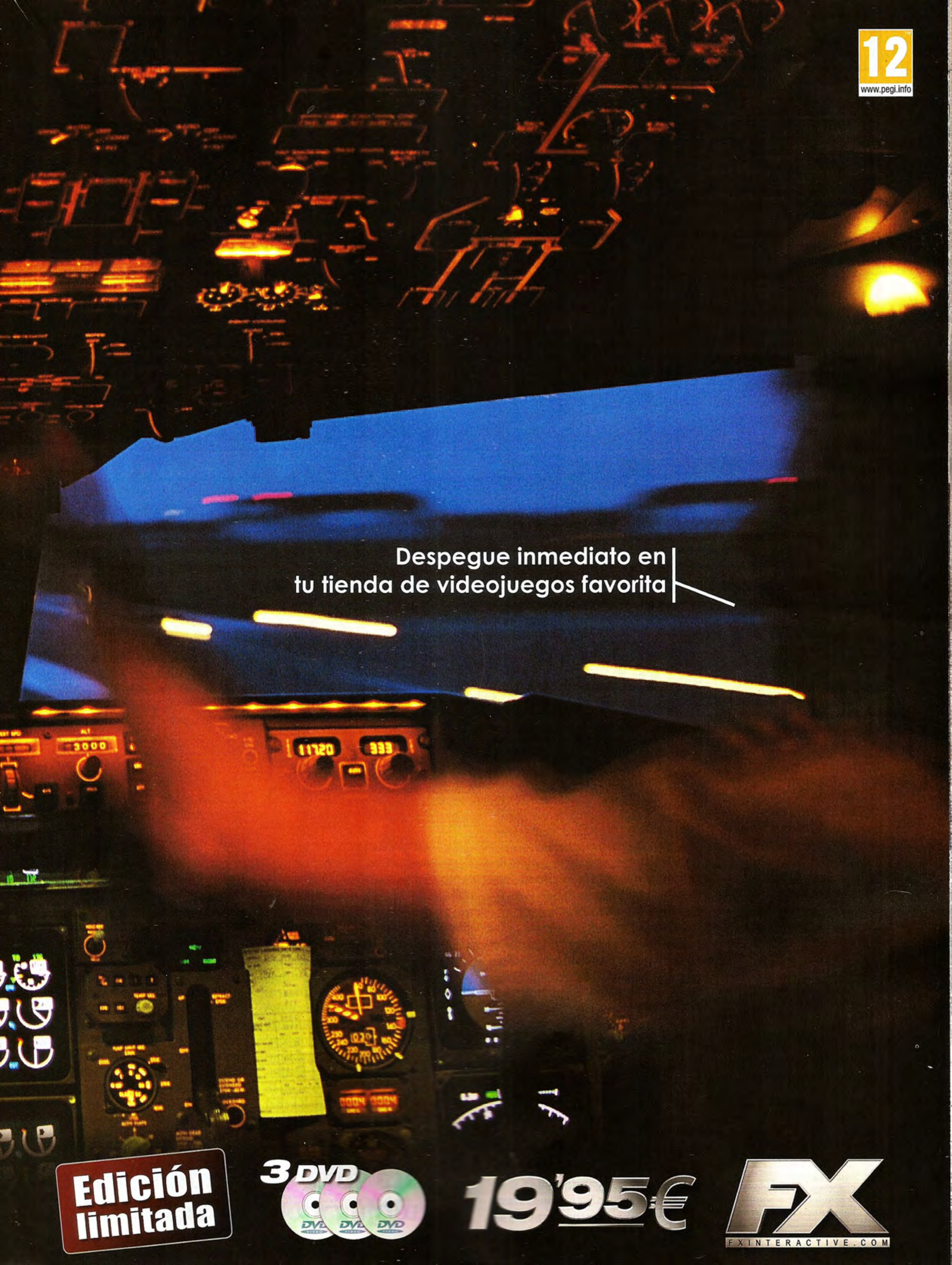
Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta?



Juan Bermejo
[...] Sigo echando de menos una sección de harware gamer, pero profunda, con páginas sobre componentes... y que en los precios de los juegos incluyáis el de las tiendas digitales. Y en Micromanía.es videos de vuestras visitas a los eventos del sector con entrevistas, un canal propio en Youtube. Ah, y que habléis con Google para que no incluya en sus resultados las descargas ilegales de vuestra revista.



A. José L. Caracuel
[...] El diseño me parece bien, ni mejor ni peor que el anterior. Lo que sí echo en falta son más páginas. La sección Retromanía me encanta: si fuese más grande, mejor.


12
www.pegi.info
Despegue inmediato en
tu tienda de videojuegos favorita
Edición limitada
3 DVD
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción táctica
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 1 de diciembre de 2015

rainbow6.ubi.com/siege

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción táctica orientado a modos multijugador por equipos.**
- Los equipos se dividirán entre **terroristas y policías**, en distintos modos y con diferentes objetivos.
- Podremos jugar como especialistas de distintos **cuerpos de elite policiales de todo el mundo.**
- Todo **el entorno podrá destruirse** y será vital a la hora de plantear acciones tácticas.
- Podremos **manejar drones** y cámaras espía.

PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso de «Rainbow Six» promete dar un giro al mundo de la acción táctica, con modos de juego claramente orientados a la competición y posibles ligas futuras de eSports.

RAINBOW SIX SIEGE

¡Policías contra terroristas!

Entrar en las fuerzas de élite de la policía mundial, con cuerpos especializados en la lucha contraterrorista, no está al alcance de cualquiera. Hacen falta años de entrenamiento, fuerza física y mental, valor y mucha práctica y coordinación con tus compañeros para poder hacerle frente a criminales de la peor calaña con el menor riesgo para tu vida y la de posibles rehenes en situaciones de peligro.

Sin embargo, deberíamos decir que ahora los requisitos se han rebajado notablemente. Al menos en parte. Te bastará con tener 60 euros en el bolsillo el día 1 de diciembre y acercarte a tu tienda más próxima para conseguir «Rainbow Six Siege», la nueva entrega de la veterana saga de Ubisoft. Así de fácil... o no, porque lo del entrenamiento, la coordinación, la fuerza mental, etc. sí lo vas necesitar, si es que quieres triunfar en los enfrentamientos por equipos, que es la esencia de lo que nos va a ofrecer el juego. ¿Listo para la misión?

Accion y táctica

«Rainbow Six Siege» se alejará bastante de otros títulos precedentes de la serie. No sólo porque han pasado unos 8 años desde la anterior entrega, sino porque el concepto y la idea principal han variado notablemente. Sí, es un juego donde la acción táctica manda. Sí, seguimos en un mundo de lucha antiterrorista donde la policía usa tecnología de vanguardia y armamento de todo tipo contra sus enemigos. Y sí, puedes dar órdenes a tus compañeros... o recibirlas. Y es que ahora «Rainbow Six» se centrará en lo que antes hemos mencionado casi de pasada: enfrentamientos por equipos. Equipos de cinco miembros diseñarán sus tácticas y estrategias para hacer frente a sus enemigos, en muy diversos entornos, siempre cerrados, y con distintos objetivos: rescate de rehenes, eliminación de blancos tácticos –eufemismo para decir aniquilación de los malos–, desactivación de bombas...

Para llevar a cabo estas misiones y muchas otras, y jugar en los diferentes modos multijugador de «Rainbow Six Siege» formaremos nuestros equipos con operativos reales de distintos cuerpos de ñelite de la policía mundial, desde los GIGN franceses a los GSG9 alemanes, SWAT, etc.

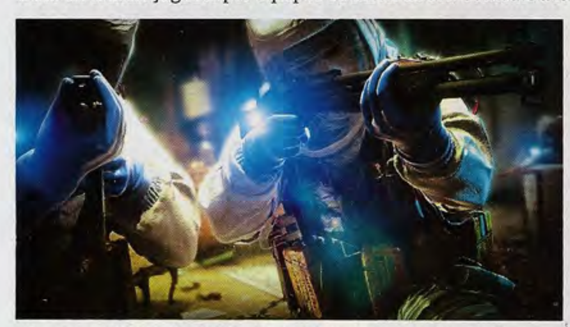
> “La veterana saga de acción táctica vuelve a lo grande, con el multijugador como esencia”

Rescatar un rehén, liberar una embajada... La acción táctica de «Rainbow Six Siege» tiene en el multijugador por equipos su razón de ser. Combate a lo malos con tus colegas.

Si quieres acabar con los terroristas, hazlo con estilo

Hay que reconocer que últimamente Ubisoft está echando el resto en sus lanzamientos más importantes, acompañándolos de estupendas ediciones especiales. La "Art of Siege" de «Rainbow Six Siege» es uno de los mejores ejemplos, combinando extras digitales para el contenido del juego –el pack skins armas doradas– con una guía de 120 páginas –eso sí, en inglés– con información detallada de cada elemento del juego.




¿Spetnaz, SWAT, GSG 9?... Los 20 agentes que incluirá el juego son de cinco países diferentes. De momento, se conocen 16...




¡Acaba con ellos mientras les dura el susto! La espectacularidad de algunas entradas antes del tiroteo se basa en un diseño donde todo se puede destruir, si cuentas con las herramientas precisas.

Y estas misiones, como hemos dicho hace un momento, siempre se desarrollarán en entornos cerrados, aunque parte de la planificación de cada misión pasará, siempre por cómo entrar en esos espacios. Ese, siempre, será el primer paso.

Planificación y destrucción

No será lo mismo plantearse entrar en una casa particular donde unos terroristas mantienen rehenes, que en un avión secuestrado para acabar con los criminales sin sufrir bajas civiles. Cada acceso, cada lugar, tendrá sus dificultades. No habrá nada fácil, eso seguro, y para poder desplegar una táctica victoriosa necesitarás unos estupendos juguetitos: cámaras espía, drones y demás.

Mandar en avanzadilla estos dispositivos te servirá para hacerte una idea, al menos aproximada, de lo que te espera dentro de cada escenario. Y una vez tengas esa idea podrás coordinar con el resto de tu equipo los pasos a dar.

El rappel ya sea norma o invertido (cabeza abajo, vaya) será una de las muchas vías que puedas usar. Otras serán más directas, volando puertas de acceso, o colocando explosivos en paredes. Y aquí, encontramos otra de las claves del diseño de acción de «Rainbow Six Siege»: la capacidad de destrucción total del entorno.

La tecnología diseñada para el juego permitirá que todo en el entorno pueda ser destruido acorde a una física realista. Es decir, una explosión podrá volar una puerta o un muro, si hay algún enemigo detrás, acabar con él, pero también si los enemigos han colocado trampas y no las has detectado, podrás volar tú por los aires, o que todo sea una trampa para que tú mismo y tu equipo acabéis son quererlo con unos rehenes.

Asedia y triunfa

El asedio –que da nombre al juego– aparece por primera vez en la saga. El equipo que defienda el entorno podrá colocar, pues, sistemas trampa y fortificaciones para


SE PARECE A...

CALL OF DUTY BLACK OPS III
La acción de su multijugador es mucho más directa, y no tan orientada a los equipos.

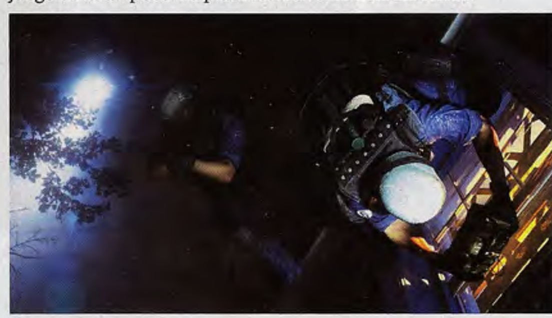
COUNTER STRIKE GO
El rey de la acción táctica por equipos tiene ya bastantes años, pero sigue siendo el líder.



¡Ya ha caído uno! Siempre que se produzca una baja en cualquiera de los dos equipos, el juego informará de los jugadores que quedan en pie, para tener posibilidad de rediseñar estrategias.



Primero acercarse, luego sorprender. Los combates en el juego durarán poco. La planificación será más laboriosa.



LAS CLAVES

La acción de «Rainbow Six Siege» se basa en el diseño de sus personajes y el combate en equipo.



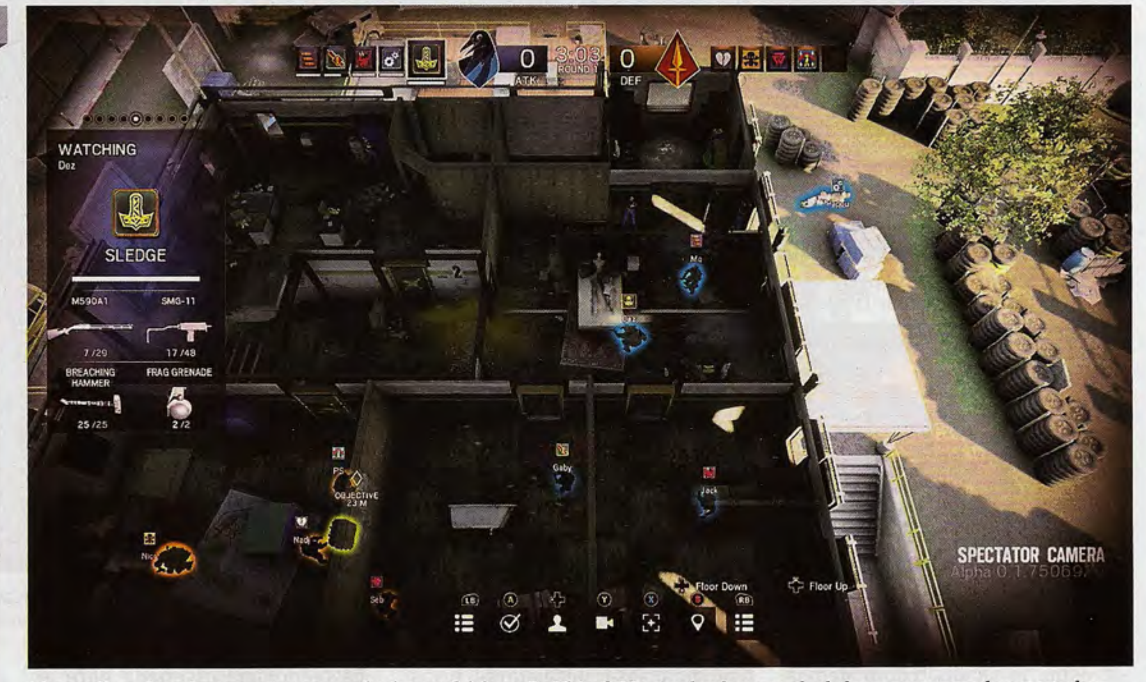
Agentes de élite. La especialización de los personajes en distintas áreas -apoyo, curación, explosivos, etc.- y que se trata de unidades de élite reales de la policía de distintos países, da idea del realismo buscado.



Diseña tu táctica. La libertad a la hora de atacar o defender -la esencia es esa- ofrece alternativas infinitas al diseñar tácticas para emboscar al enemigo o acabar con él de formas sigilosas o más directas.



Mira y aprende. Siempre se aprende más viendo jugar a los demás. El modo espectador añade un participante más al combate 5v5, pudiendo ver la acción en primera persona o en una vista táctica superior.

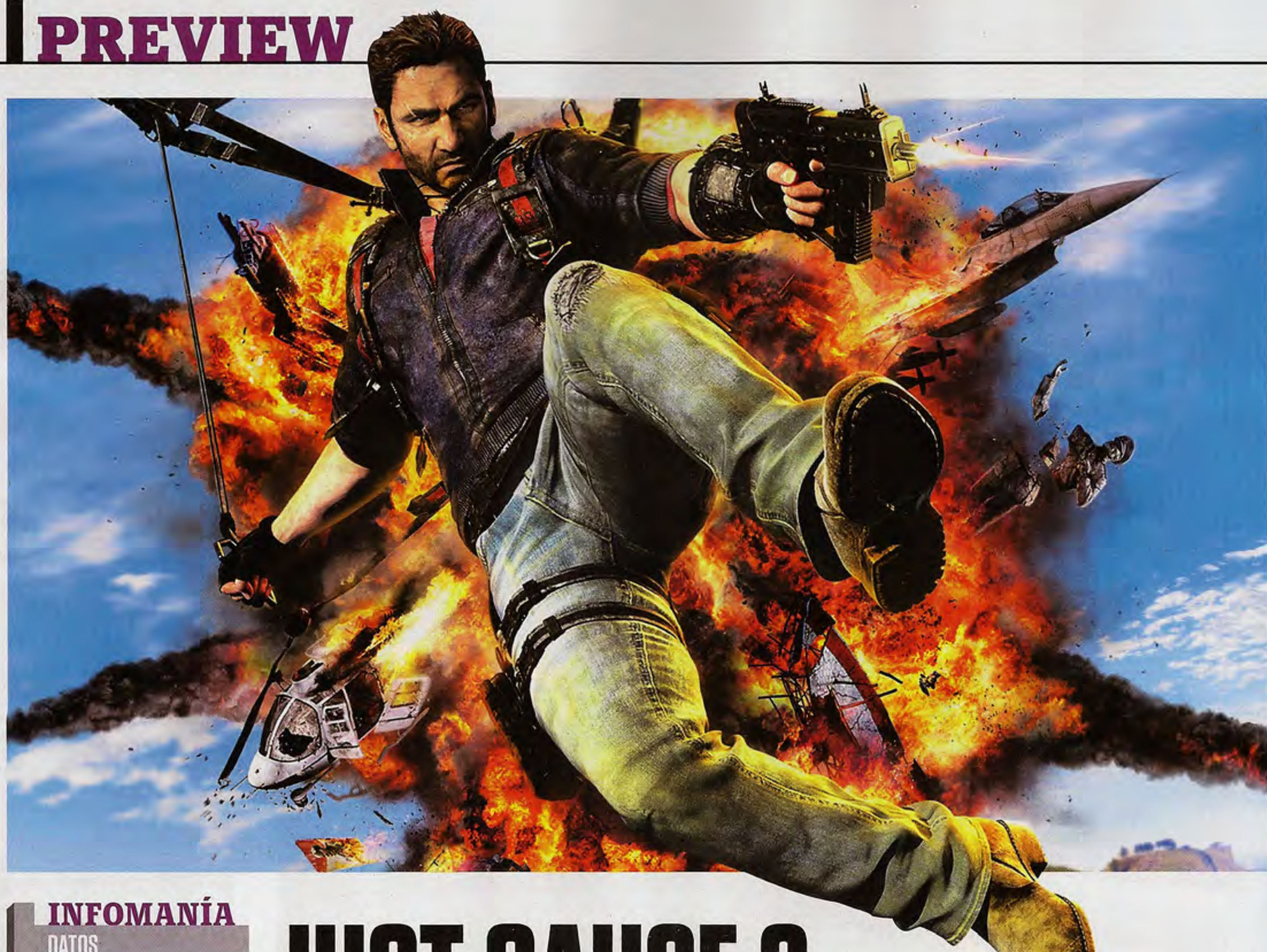


Si estudias cómo juegan otro, aprenderás muchísimo. En Ubisoft Montreal se han sacado de la manga un modo espectador realmente interesante, en el que podrá seguir la acción en la piel de los jugadores o en una vista táctica global.

> **"Hasta 20 tipos de agentes de elite de cuerpos policiales reales estarán a tu disposición"**

hacer más difícil la tarea del equipo atacante. Los distintos modos multijugador -pues de eso va «Siege»- están diseñados para que las posibilidades tácticas sean múltiples y no exista siempre una estrategia definida para triunfar. Las posibles combinaciones de los distintos agentes disponibles también invitarán a actuar de cierta manera y la práctica conseguirá que tú y tus amigos forméis equipos especializados para... sí, para competir online contra otros equipos e incluso para participar en torneos internacionales, pues si «Rainbow Six Siege» tiene éxito su paso al mundo eSports es sólo cuestión de tiempo. De hecho, Ubisoft tiene ya muy claro ese camno, igual que muchas otras compañías con sus juegos.

Y con ello en mente, siempre es mejor aprender viendo a otros como juegan, para lo que el estudio ha diseñado un modo espectador en el que en cada enfrentamiento podrás participar mirando cómo se coordinan y manejan los miembros de cada bando, tanto en primera persona como en una visión táctica cenital. ¿Querías convertirte en un agente de élite? Pues en unos días, podrás. **A.P.R.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Avalanche/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 1 de diciembre de 2015

justcause.com/es

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción trepidante, ambientado en un mundo abierto.**
- El protagonista, Rico, cuenta con **todo tipo de armas, puede pilotar distintos vehículos y posee un gancho** con el que luchar y agarrarse a todas partes.
- Tendrás **un traje alado para planear** hacia tus objetivos y podrás usar paracaídas.
- Tu objetivo será **derrocar al general dictador de la república de Medici.**
- Será un juego orientado a la **acción individual.**

PRIMERA IMPRESIÓN

El rey del caos y la destrucción vuelve en un juego de acción con un mundo más grande, más vehículos, más armas y más opciones para cumplir tus objetivos como quieras.

JUST CAUSE 3

¡Aquí llega la destrucción!

Tras un lustro sin tener noticias de Avalanche, el estudio sueco responsable de la saga «Just Cause», en 2015 han vuelto y por partida doble. Al estupendo «Mad Max» con el que nos lo pasamos en grande por el Páramo hace un par de meses se unirá este mes de diciembre la tercera entrega de la serie de juegos de acción protagonizada por Rico Rodríguez. La vuelta del agente secreto especialista en derrocar gobiernos de repúblicas bananeras tampoco va a sorprenderte por su historia –nunca ha sido lo más importante en la saga, ¿verdad?–, pues la premisa es exactamente la que acabas de leer, aunque, claro, cambiando escenarios y personajes.

La República de Medici está oprimida por el tiránico régimen del general Di Ravello, un dictador cuyas ansias de poder son insaciables. Y claro, se necesita un especialista que sea capaz de acabar con dictador y dictadura por métodos expeditivos y sin importar los medios. Aquí el fin lo justifica todo, como en los anteriores juegos de «Just Cause». Y ya sabes lo que quiere decir esto...

¡Destrucción total!

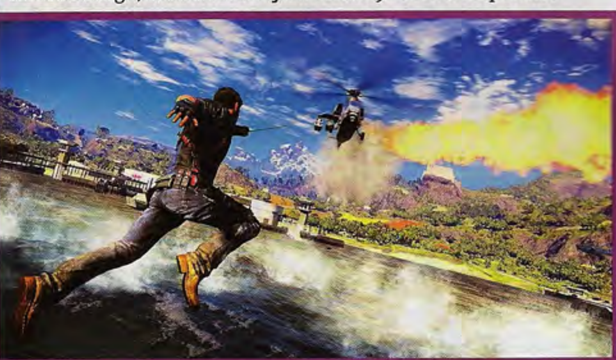
Rico, como de costumbre, nos ofrecerá toda una magistral lección de cómo se lleva el caos y la destrucción a un mundo abierto como el de la república de Medici, una isla en el Mediterráneo repleta de posibilidades para los amantes de las explosiones, los disparos y los misilazos por doquier. Avalanche sigue usando el modelo de la isla cerrada –no hay mejor manera de acotar un mundo de juego– en «Just Cause» como base del diseño de escenarios, en la que nos encontraremos con múltiples opciones para recorrer Medici por tierra, mar y aire. Y es que ya sabemos que Rico es un avezado profesional capaz de pilotar vehículos de todo tipo. Desde cazas y helicópteros hasta lanchas, tanques, coches y cualquier cosa que se cruce en su camino. Tampoco renuncia a reventarlos de un bombazo si es menester, porque ya se sabe que si no puedes hacerte con los recursos del enemigo, nada mejor que volarlos por los aires, ya sean vehículos, factorías, refinerías o cualquier otra cosa. La destrucción será total en «Just Cause 3», aunque siempre existirán otros medios para cumplir tus

> **“La acción más espectacular, con explosiones y destrucción por doquier, vuelve al PC”**

¡La acción vuelve con Rico rodríguez! La isla de Medici es el escenario de las nuevas aventuras de Rico, donde dará, de nuevo, rienda suelta a la acción más espectacular

Rico Rodríguez: un agente con mucho gancho...

Una de las señas de identidad de «Just Cause» es el gancho de Rico. Bueno, más que gancho es en realidad un rezón que utiliza tanto como arma como instrumento para agarrarse a vehículos en movimiento ya sean de tierra, mar o aire, e incluso a misiles, cabalgando sobre ellos en escenas de un surrealismo delirante y espectacular, a la par que divertidísimas. Si no conoces la saga, la acción de «Just Cause 3» te va a impactar.





¿Es posible asaltar un caza a reacción en pleno vuelo? ¡Vaya que sí! Lo que hace Rico deja a la altura del betún a Bond y Hunt.





¡El caos sigue a Rico a todas partes! Pero aunque parezca que en «Just Cause 3» todo se ciñe a la destrucción sin medida, en realidad podrás cumplir tus misiones de muy diferentes maneras.

objetivos, más sutiles, quizá, pero nunca tan divertidos.

Y si hablamos de vehículos, hay que hacer mención también a cómo Rico podrá arrebatárselos al enemigo, ya que el uso de otra de sus herramientas características, el gancho, volverá más en forma que nunca.

Gancho todopoderoso

Una de las premisas de diseño de la serie «Just Cause», que se repetirá en esta nueva entrega, es que ciertas limitaciones físicas se rompen a la hora de hacer más espectacular la acción, y el gancho figura como herramienta imprescindible para cumplir este objetivo. Así, veremos de nuevo a Rico engancharse a aviones de combate en pleno vuelo, helicópteros y hasta misiles, peleándose en el aire con todo y con todos.

Las armas podrán ser usadas en estos momentos también, lo que nos deparará situaciones como ver a un Rico a lomos de un misil metralleta en ristre, en plan berserker total, que no deje títere con cabeza. O disparando al caer en paracaídas y hasta luchando bajo el agua, mientras buceas.

Pero el gancho, además de para "cazar" vehículos también servirá para trepar por muros y escalar edificios y estructuras, otra de las reglas de oro en la saga «Just Cause», dando una movilidad total y una libertad de acción absoluta al jugador, dejándonos ir por donde queramos y como queramos, explorando Medici sin ningún tipo de restricciones. Y si vemos que a algún sitio no podemos acceder directamente, será que existe otra vía alternativa que encontrar.

«Just Cause 3» está a sólo unos días de su lanzamiento y , aunque todo apunta a que no romperá moldes sobre lo visto en anteriores entregas de la saga, también parece que está orientado básicamente a dar más y mejor de los ingredientes que han conseguido la fórmula del éxito en las aventuras precedentes de Rico Rodríguez. Lo que no sabemos es si volveremos a ver la isla de "Perdidos"... Quién sabe, todo es posible. **A.P.R.**

SE PARECE A...



BATMAN ARKHAM KNIGHT

El caballero oscuro también desarrolla sus aventuras en un mundo abierto y enorme.



MAD MAX

Avalanche por partida doble en 2015 con la adaptación del fabuloso universo de «Mad Max»



BATTLEBORN

- **Género:** Acción multijugador
- **Estudio/compañía:** Gearbox/2K Games
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 3 de Mayo de 2016

www.battleborn.com

Tras varios años sin una saga original, el anuncio el pasado año de «Battleborn» descubrió el proyecto más ambicioso de Gearbox hasta la fecha. No lo decimos nosotros, sino ellos mismo, que afrontan un diseño de acción multijugador donde el enfrentamiento por equipos es la base de todo. Los diseños de sus personajes, únicos, carismáticos y con habilidades tan sorprendentes como el propio diseño artístico de «Battleborn», harán que los amantes del género descubran su estilo favorito probando uno tras otro hasta dar con el ideal..

HOMEFRONT THE REVOLUTION

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Deep Silver Dambuster Studios/Deep Silver
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Primavera de 2016

www.homefront-game.com



Lo que antes era Crytek y ahora es Deep Silver Dambuster ya le ha puesto fecha a «Homefront The Revolution», el regreso de la saga creada por Kaos Studios, ahora con la tecnología gráfica de CryEngine como base y cuya acción transcurre cuatro años tras la invasión coreana de Estados Unidos. Filadelfia sirve de escenario para esta batalla donde resistencia y supervivencia irán de la mano.

MIGHTY Nº9

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Comcept/Inti Creates
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 9 de Febrero de 2016

mightyno9.com



¿Qué fue de «MegaMan»? Si conociste la mítica saga de 8 y 16 bit no hace falta que te expliquemos los orígenes de «Mighty No. 9», sino, prepárate para descubrir un estilo de acción explosiva, vertiginosa y donde plataformas, disparos, 2D y un diseño tan colorista como atractivo te dejarán pegado a la pantalla, para disfrutar de un juego inspirado en la leyenda de los años 90.

HITMAN

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** IO Interactive/Square Enix
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Marzo de 2016

www.hitman.com

El regreso de 47 sigue inmerso en el mayor secreto en cuanto a la nueva historia que anima el enésimo reinicio de la saga creada por IO Interactive. El asesino más implacable de la historia del videojuego regresará la próxima primavera con una nueva aventura que se irá ampliando con nuevos contenidos de forma periódica, según afirma el estudio.

Un nuevo motor gráfico, que ofrecerá entornos más realistas que nunca, acompañará a 47 en su prolija tarea con sus numerosas y variadas formas de eliminación de sus objetivos.



FOOTBALL MANAGER 2016

- **Género:** Deportivo/Estrategia/Sim.
- **Estudio/compañía:** Sports Interactive/SEGA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Noviembre de 2015

www.footballmanager.com

Cuando leas estas líneas «Football Manager 2016» ya estará disponible. Un clásico por estas fechas, la edición de este año del mánager de fútbol de SEGA viene cargado de novedades; desde modos de juego a equipos y ligas, experiencias de partido por parte del entrenador, lesiones más realistas, análisis de partidos, etc.

Quizá por ello el juego pega un salto considerable en su precio, hasta los 55 euros, también al ser lanzado como edición Limitada. Pero seguro que no es un problema para los entrenadores virtuales de este país, ¿verdad?



SONG OF HORROR

- **Género:** Survival Horror ■ **Estudio/compañía:** Protocol Games/Badland Indie
- **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** 2016

www.songofhorror.com



Un pequeño estudio indie español afronta uno de los proyectos más atractivos del próximo año para los amantes del terror y el survival horror. «Song of Horror» se divide en capítulos en los que es posible controlar hasta 16 personajes diferentes -aunque con Daniel Noyer como personaje central-, todos personas normales, que se enfrentan a horrores incomprensibles... sin opción de combatir.

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

- **Género:** Rol ■ **Estudio/compañía:** inXile Entertainment
- **Idioma:** Inglés ■ **Fecha prevista:** 2016

torment.inxile-entertainment.com/game



Los creadores de la saga «Bard's Tale» han tomado un conocido juego de mesa y la herencia rolera del mítico «Planescape: Torment» para lanzarse al desarrollo -gracias a una campaña de crowdfunding- de un juego más que prometedor que se perfila como uno de los títulos imprescindibles para los amantes del rol clásico para el futuro. Aún en versión alfa, todavía le queda mucho.



MIRROR'S EDGE CATALYST

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 26 de Mayo de 2016

www.mirrorsedge.com

El "renacimiento" de Faith se ha retrasado algo más de lo previsto inicialmente, pero DICE parece que tiene ya totalmente encarrilado el esperado «Mirror's Edge Catalyst». Los orígenes del carismático personaje en la ciudad de Glass nos llevará a vivir una vertiginosa aventura en la que el parkour, el combate, las carreras, saltos y agilidad de Faith no nos darán un segundo de respiro. De nuevo, la acción en primera persona da forma a una historia en que conoceremos la infancia de Faith y cómo acabó uniéndose a los Corredores.



micromanía te regala KING'S BOUNTY ANTHOLOGY

¡Endoria está en peligro! Afronta el desafío más completo de la saga «King's Bounty», con una colección de tres juegos valorada en 10 €.

Una de las sagas de rol y estrategia más alucinantes de PC está ahora al alcance de tu mano. «King's Bounty Anthology» te ofrece tres juegos completos en los que explorar el mundo de Endoria en la piel de sus héroes más carismáticos. Conviértete en un caballero de brillante armadura y ponte al servicio de tu rey. Ayuda a la princesa Amelie a restablecer la paz del reino. ¡Salva Endoria!

Tres aventuras épicas

«King's Bounty The Legend», «Armored Princess» y «Crossworlds» forman la tripleta de «King's Bounty Anthology», todos con el mismo estilo de exploración del mundo en tiempo real y combates por turnos frente a los anemigos más duros y temibles que puedas imaginar: esqueletos, fantasmas, piratas, demonios, monstruos, dragones... ¡La fantasía de Endoria se muestra en todo su esplendor! Si te gustan el rol y la estrategia fantásticos no te puedes perder este pack de FX que te regala Micromanía, valorado en nada menos que 10 eurazos. ¡Hazte con la colección!





CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «King's Bounty Anthology» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.6 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis. Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «King's Bounty Anthology». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «King's Bounty Anthology» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.




EL MUNDO DE LAS COMPETICIONES ON
Campeonatos mundiales
METAL GEAR ONLINE
WORLD MAGIC CUP 2005
SALÓN DE LA FAMA
eSports
¡Los juegos en eSports de 2016!
BATTLEBORN
COD BLACK OPS III
DOOM
FOR HONOR
OVERWATCH
RAINBOW SIX SIEGE
WORLD OF WARSHIPS
BATTLEBORN
STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

Liga/Organización: ESL **Competición:** Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (online) **Temporada:** Del 1 de diciembre al 29 de Febrero
Más información / registro: play.eslgaming.com/metalgearonline/europe

CAMPEONATO MUNDIAL DE METAL GEAR ONLINE CON ESL

Tras la gran acogida de «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» Konami y ESL impulsan un campeonato de eSports basado en su apartado multijugador online.



No es de extrañar que un título con las posibilidades de juego online en equipo como «Metal Gear Solid V» se convierta en una de las referencias de los eSports. Ahora ya, tras el acuerdo entre la compañía Konami y la liga ESL va camino de ello. El campeonato Metal Gear Online tendrá un alcance mundial y su primera temporada arranca de inmediato. Tratándose de un torneo abierto, todos los aficionados a la acción táctica online, jugadores de «Metal Gear Solid V», están llamados a esta competición para alzarse con la victoria y ganar premios en metálico cuantiosos.

Tácticas de equipo

La liga «Metal Gear Online» de ESL se extenderá durante tres meses, desde el 1 de diciembre hasta el 29 de Febrero de 2016. Se desarrollará en torneos online semanales por todo el mundo abarcando cuatro territorios: Norteamérica, Iberoamérica, Europa y Asia/Australia. Así, los equipos que dominen el campo de batalla alzándose con la victoria en sus respectivos territorios a lo largo de un mes recibirán un premio de 1.000 $, lo que supone un total de 12.000 $ en premios durante toda la competición. Individualmente, además, los participantes podrán conseguir puntos para ascender en un escalafón de rangos profesional y convertirse en un soldado legendario.

La modalidad de juego de «Metal Gear Online» se basa en una estructura de competición multijugador por escuadrones. Introduce la opción de Operaciones Tácticas de Equipo y cuenta con un sistema de clases que define pormenorizadamente las fortalezas y habilidades de cada uno de los personajes que encarnarán los jugadores en el campo de batalla. El registro para jugadores europeos en el Campeonato Mundial de «Metal Gear Online» está ya abierto. Así que si eres bueno en eso de la acción-sigilo y te atreves, ya sabes... ¡Apúntate!

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos más disputados de la liga más popular en España, no dejes de pasar por la web de la LVP. También hay torneos diarias.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo, mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios. Puedes seguirla en los enlaces que te indicamos aquí.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. Acude a su red para participar en torneos o seguir en directo las finales más emocionantes.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*



OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos. Actualmente suma equipos de un total de 16 centros universitarios de toda España.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*



SALÓN DE LA FAMA

Aquí reconocemos las hazañas de los mejores equipos y jugadores de eSports y las presencias más destacadas de los eventos gaming.

LOS CAMPEONES DE BLIZZCON 2015

Para Blizzard, la convención que reúne a todos los fans de sus juegos es el escenario idóneo para realizar grandes anuncios dirigiéndose a su público más ferviente. Pero aunque la Blizzcon goza de la máxima atención de los medios, es mucho más que un escaparate. La apretada agenda de la última edición ha tenido en los eSports los momentos más emocionantes. Y es que Blizzcon 2015 ha sido la sede de las finales mundiales de los campeonatos de «StarCraft II», «Heroes of the Storm», «World of Warcraft» y «HearthStone». Aquí reconocemos a los ganadores. Si quieres todos los detalles, visita la web oficial: *www.blizzcon.com*



El poderoso equipo estadounidense Cloud9 venció el Global Championship Circuit del MOBA de «Heroes of the Storm».

En el torneo del popular juego de cartas «HearthStone» el experimentado Ostkaka de NaVi venció a Hotform por 3 a 0.

En «StarCraft II» los Protoss de sOs se impusieron por 4 a 3 a los Zerg de Life en una trepidante final.

En el torneo Arenas de «World of Warcraft», el equipo SK Gaming venció a Skill Capped EU por 3 a 2.

Torneo: Magic: The Gathering **Competición:** Mundial de selecciones nacionales World Magic Cup 2015 **Fecha:** Del 11 al 13 de diciembre **Retransmisión:** www.twitch.tv/Magic

BARCELONA ACOGE LA FINAL DEL MUNDIAL DE MAGIC

Este año la Ciudad Condal será la sede en la que los mejores jugadores de las cartas de Magic disputarán la final del mundial de 2015.



Que la final mundial de un evento como éste se celebre en España es una pasada, pero no menos que tener un campeón mundial pro español.



Aunque se trate originalmente de un juego de cartas, la reciente actualización de la versión digital de «Magic» permite englobar el juego el ámbito de los eSports como uno de los títulos con mayor potencial. No cabe duda de que el popular juego de Wizards of the Coast reúne una legión de aficionados y, ahora, los mejores jugadores de "Magic" –versión física y digital– se preparan para el enfrentamiento final de selecciones que este año tendrá lugar en Barcelona, del 11 al 13 de diciembre.

El Mundial de Magic 2015 enfrenta a equipos de más de 70 países y las selecciones –que están lideradas por el jugador con mayor puntuación de cada país– lucharán por premios valorados en un total de 250.000 $. El capitán español es Antonio del Moral, jugador que a sus 21 años ya cuenta en su palmarés con el triunfo de un Pro Tour de "Magic". Le acompañarán en la final Alejandro Dupuy, Alfredo Rodríguez y Daniel Vicente. Durante el torneo, el equipo escogerá a los tres miembros que jugarán en cada formato ese día y la configuración del juego, mientras que el cuarto jugador hace las veces de entrenador.

Aunque World Magic Cup ha sido organizado como evento privado, el torneo se retransmitiirá en directo a través del canal oficial de Twitch de "Magic" y será comentado a través de las redes sociales con el hashtag #MTGWMC.

ÚLTIMA HORA

Aquí te ponemos al día sobre los acontecimientos más relevantes del panorama de eSports.



SK TELECOM T1 SE PROCLAMA CAMPEÓN DE LEAGUE OF LEGENDS

El equipo surcoreano derrotó en la final a Koo Tigers por 3 a 1. Por su parte, el equipo español Origen, con xPeke logró clasificarse para las semifinales pero cayó frente al campeón del torneo. *www.twitch.tv/ (Leage of Legends SKT vs KOO)*

KLOSE NO SUPERÓ LOS OCTAVOS EN LA ESWC

El madrileño Óscar "Klose_14" Martín, cayó en los octavos de final de «FIFA 16» en la Electronic Sports World Cup. Una inoportuna alergia y algunos errores impidieron al jugador llegar a la final, en la que venció el alemán August "Agge" Rosenmeier *www.twitch.tv/eswc*



ROCKET LEAGUE ESTARÁ EN GAMERGY

El juego de Psyonix se ha convertido en la gran sorpresa de 2015 pasando al Top 20 de los títulos online más jugados el mundo en PC y PS4. Ahora la LVP acaba de incorpororar «Rocket League» a sus competiciones y, además, el juego tendrá una notable presencia en el entorno de Gamergy (4 a 6 de diciembre). *www.lvp.es / www.gamergy.es*

LLEGAN LAS FINALES DE VAINGLORY

El equipo de Super Evil convoca a los jugadores a las Finales de Temporada de Otoño 2015 de forma presencial. El torneo tendrá lugar tanto en Norte América (del 4 al 6 de diciembre) como en Europa (del 11 al 13 de diciembre). El torneo estará integrado en las ligas ESL y podrás seguirlo aquí: *twitch.tv/vainglory*

HACIA NUEVAS LIGAS PROPIAS

Aunque las grandes ligas independientes -ESL, LVP, etc.- seguirán muy activas en el futuro, las grandes compañías apuestan por el modelo de liga propia.



ACTIVISION BLIZZARD

Una de las mayores compañías de videojuegos ha presentado recientemente su nueva división dirigida a desarrollar los eSports a nivel global. ¿Esto qué significa, exactamente? ¿Ligas propias? ¿Eventos privados, al estilo de The International (ver más abajo)? No está claro del todo, pero cuando en los eSports arrasan «StarCraft II», «Call of Duty» «HearthStone», etc. y son todos tuyos, la vía a seguir parece clara... ¿no?




Mike Sepso (I) y Steve Bornstein (D) dirigirán la nueva división de Activision Blizzard en el mundo eSports.



DOTA 2

Quizá Valve sea el paradigma de las ligas "privadas" en el mundo de los eSports -aunque Riot y «League of Legends» están en una tesitura similar- dada su capacidad de convocatoria, tanto de público como de jugadores, gracias a The International. La competición internacional de «DOTA 2» no sólo es una de las más exitosas entre los fans de los eSports, sino de las que ofrecen premios más jugosos, de millones de dólares.



¡LOS REYES DE 2016!

Al asalto del trono de los eSports

Parece imposible que nuevos juegos puedan hacerle sombra a mastodontes como «League of Legens» o «Counter-Strike», pero muchas compañías también quieren su trozo del pastel.

Pensar que algún juego nuevo pueda hacerle sombra a leyendas de los eSports como «Counter-Strike», «League of Legends» o «StarCraft II» parece una quimera, ¿verdad? O... ¿tal vez no es algo tan descabellado?

Si bien es cierto que algunos géneros, como el MOBA o la estrategia parecen solidamente asentados sobre el liderazgo de los últimos juegos mencionados, quizá en el mundo de la acción en eSports la cosa no esté tan clara. Para 2016 se avecinan un puñado de títulos que tienen una pinta impresionante y con la que algunas compañías poco dadas a la competición multijugador parecen querer meter la cabeza en el mundillo de los eSports durante el próximo año. Podemos encontrar algunos juegos de Ubisoft, sobre todo, como gran novedad, pero también 2K o la misma Blizzard parecen dispuestas a entrar en la competición.

Nuevos jugadores, nuevas competiciones

Pero 2016 también va a ser un añoi importante para algunas compañías veteranas en eSports, como Activision -sagas como «Call of Duty» o «StarCraft» son habituales en ligas y torneos- que ha anunciado la creación de una división de Sports a nivel interno. Cuando una compañía de semejante tamaño da este paso, implica, a buen seguro, la creación de torneos propios con sus juegos, aunque es algo que no ha sido confirmado de manera explícita. En todo caso, el resumen es que 2016 va a ser un año muy animado en el mundo de los eSports y que además de nuevos títulos vamos a ver, a buen seguro, nuevos torneos.

BATTLEBORN

2K ya ha intentado meter la cabeza en el mundillo eSports con «Evolve», aunque su presencia en grandes torneos aún es menor. ¿Podrá hacerse un hueco importante gracias a Gearbox y «Battleborn»?



■ **Género:** Acción ■ **Compañía:** Gearbox/2K ■ **¿Se puede jugar solo?:** No, en competición. Sí, en práctica/campaña.
■ **Fecha de lanzamiento:** 3 de Mayo de 2016 ■ **Barrera de entrada:** Media **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Intencionadamente o no, la presentación en el último trimestres de 2014 de «Battleborn» abrió una espita para la que muy pocos estaban preparados: **una carrera hacia el trono de una nueva era en la acción multijugador**, con ramificaciones –ya entonces claramente visibles– hacia el mundo de los eSports. Pero lo que no nos esperábamos es que muy poco después fuéramos a ver un competidor muy similar de la mano de Blizzard. Aunque ya hablaremos de éste en las siguientes páginas de este reportaje...



La acción por equipos de «Battleborn» tiene muy poco que ver con la de los juegos que actualmente lideran los eSports. Para empezar, el la ambientación bélica al uso queda fuera. Los equipos, de cinco miembros, se ven compuestos por personajes de diseño único –25 en total–, así como habilidades y armas específicas. **Su estética, inspirada en el estilo «Team Fortress 2»** de Valve, busca batallas vertiginosas y coloristas, amén de usar ataques tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, y armas especiales. Ofrecerá **tres modos multijugador competitivos** (Captura, Fusión e Incursión), además de un modo Historia, individual. Realmente un proyecto muy ambicioso y original.



«Battleborn» no es un juego estrictamente multijugador. Las opciones individuales también tendrán cabida en él, de un modo parecido al de «Call of Duty».



Las partidas multijugador enfrentarán a equipos 5v5. Las diferencias de diseño y habilidades entre los 25 personajes harán posibles múltiples combinaciones.

¿NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO?

La combinación de juegos de pago y (semi) gratuitos convive sin problema en el mundo eSports, aunque los MOBA f2p siguen siendo los gigantes.

HEARTHSTONE

El **juego gratuito de cartas** de Blizzard continúa su ascenso y evolución en el universo eSports, consiguiendo cada vez más fans y jugadores. La aparición de **La Liga de Expedicionarios** potencia su espíritu free2play aún más.



OVERWATCH

Esperábamos la confirmación del **modelo free2play para «Overwatch»**, pero Blizzard usó la Blizzcon 2015 para darle la vuelta a la tortilla y confirmar que será de pago. ¿Le afectará negativamente?



COD BLACK OPS III

Al rey de la acción bélica en los últimos años **no le ha afectado ser un juego de pago**, pues su multijugador, con sus variadas modalidades y escenarios, ha compensado este hecho con creces.



BATTLEBORN

¿Es posible la convivencia de dos juegos tan similares como «Battleborn» y «Overwatch»? El de **Gearbox parecía en desventaja**, hasta que Blizzard confirmó que «Overwatch» será de pago.

CALL OF DUTY: BLACK OPS III

«Call of Duty» ya es un clásico en las competiciones a nivel mundial, pero su más reciente entrega, «Black Ops III», quiere hacerse notar aún más con su arsenal futurista y nuevos modos.

Género: Acción **Compañía:** Treyarch/Activision **¿Se puede jugar solo?:** Sí
Fecha de lanzamiento: Ya disponible **Barrera de entrada:** Baja
INTERÉS: ■■■■■■■

Ya desde «Advanced Warfare» se vió en el multijugador de «Call of Duty» un ansia evolutiva para destacarse de otros juegos más tácticos, como «Counter-Strike», que le permitiera ofrecer partidas y competiciones vertiginosas, haciendo uso del **nuevo diseño de armas y tecnología bélica**. Bien es cierto que en las dos últimas entregas de la saga de Activision se ha visto algo más que una inspiración y un homenaje (¡ejem!) a varias ideas geniales con las que «Titanfall» sacudió el género en su momento, como **el parkour o los exos**, pero es sobre todo la variedad de modos y el uso de las armas y **nuevas habilidades de los especialistas** en «Black Ops III» lo que puede dar un impulso inusitado a la saga en el mundillo eSports.

Habrá que ver la evolución en próximos torneos de estas novedades y si realmente llegan a entusiasmar al público y a los equipos pro, pero las primeras impresiones parecen buenas.

Es cierto que «Call of Duty» suele ser más significativo como título de competición en el entorno consolero, aunque quién sabe si el salto a los jugadores de PC, **una vez superados estos primeros problemas de lanzamiento** con los servidores, permite entrenar rápidamente estas nuevas habilidades y empezar a explotar las posibilidades del juego de Treyarch, que son realmente muchas.


La tecnología bélica de «Black Ops III» se combina con elementos vistos en otros juegos de acción, como el "parkour" con que «Titanfall» nos sorprendió.

DOOM

Si el que un día fuera rey de los "shooters" y creador del mismo género era omnipresente, ¿por qué no volver a aspirar a todo, incluso en sPorts?

Género: Acción **Compañía:** Id Software/Bethesda **¿Se puede jugar solo?:** Sí **Fecha de lanzamiento:** Primavera de 2016
Barrera de entrada: Baja **INTERÉS:** ■■■■■■■■■

El silencio de Id Software en los últimos años, tras el lanzamiento de «Rage», se ha visto roto hace pocas semanas por el estreno de la alpha de «Doom» –aunque el juego ya se había presentado en el pasado E3 de forma pública. Y el regreso de un clasicazo de la acción como éste se ve acompañado de promesas de gran calado de cara a la competición de eSports. **El multijugador de «Doom» ha sido lo primero en estrenarse en esta alpha**, de la que su naturaleza de combate en arenas cerradas, con el uso intensivo de power ups y la aparición de los demonios como personajes jugables, proporcionan alicientes y posibiidades enormes a la hora de la competición. Se deja notar, de lo poco que se ha visto en la alpha, **la herencia de Id de juegos como «Quake III: Arena»**, aunque teniendo en cuenta que estamos al menos a seis meses del lanzamiento, queda mucho por descubrir de este nuevo «Doom».


El Revenant ha sido el elegido en la alpha multijugador de «Doom», para empezar a testear las posibilidades competitivas del juego de Id Software.


Gran parte del diseño multijugador de «Doom» es heredero del que revolucionó este mundillo con la salida de «Quake III: Arena», sobre todo en los mapas.


Aunque los marines espaciales parecen la opción lógica, los personajes de demonios también tendrán cabida en el multijugador de «Doom».

FOR HONOR

La sorprendente apuesta de Ubisoft por los eSports ha aparecido de repente, casi por sorpresa. ¿Logrará con «For Honor» hacerse un hueco en los torneos más importantes?

■ **Género:** Acción ■ **Compañía:** Ubisoft
■ **¿Se puede jugar solo?:** No en competición. Sí en campaña ■ **Barrera de entrada:** Alta
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



La de «For Honor» puede ser, sin duda, la apuesta más atractiva y arriesgada de cara a un juego de acción en 2016, con visos de meter la cabeza en competiciones oficiales de eSports.

El nuevo título de Ubisoft obligará como pocos a **una perfecta coordinación de los miembros de un equipo**, dada su naturaleza de juego de combate cuerpo a cuerpo, donde el **control preciso y perfecto de las habilidades** ofensivas y defensivas del personaje son tan importantes como el perfecto uso táctico del equipo y la vital presencia de un capitán capaz de sincronizar las acciones de los jugadores. Promete ser tan espectacular visual y temáticamente como exigente.

Las características de **las tres facciones de «For Honor»**, además, no parece que vayan a facilitar una transición sencilla de una a otra al jugador, pues las habilidades y estilos de combate de cada una las hacen radicalmente distintas entre sí. Todo un desafío.



A diferencia de otros juegos la acción será cuerpo a cuerpo y el sistema de control muy innovador, lo que exigirá alta especialización y muchísima práctica.

OVERWATCH

Muy mal se le tiene que dar a Blizzard para no colocar otro de sus nuevos títulos como una referencia total en las competiciones internacionales de eSports.

■ **Género:** Acción ■ **Compañía:** Blizzard ■ **Fecha de lanzamiento:** Primavera de 2016
■ **¿Se puede jugar solo?:** Sí, en práctica. No, en competición.
■ **Barrera de entrada:** Media **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Si algo caracteriza a los juegos de Blizzard es **simplificar y pulir a la perfección la esencia de cualquier género**, haciendolos accesibles a todo tipo de jugadores. La naturaleza de «Overwatch» de **acción multijugador por equipos, 6v6**, sin embargo, ya obligará a tener cierta pericia en este tipo de juegos o, cuando menos, a probarlo mucho en la práctica con bots, hasta dar con el personaje que se ajuste a los gustos del jugador y capaz de equilibrar un equipo según las necesidades.

Los 21 personajes de «Overwatch» dividen su estilo básico de combate en **cuatro opciones: defensa, ataque, tanque y apoyo**. Además, cada personaje puede tener siempre dos habilidades especiales activas, una básica, siempre disponible, y una "definitiva" para crear mayor daño, que se activa tras acumular dañor a los enemigos, además de otras dos, tres o cuatro pasivas –según el personaje–, de diferentes naturalezas. Tu maestría a la hora de combinarlas promete posibilidades increíbles...



Occumqui aliquibusae ident mollendam quide, aepudant et aut aut ut quam, officia de enimu empore rovitatia que moluptae pa nonsequia intiorro

COUNTER STRIKE: ¿AÚN EL REY?

Aunque el venerable "yayo" de Valve eel mundo de la acción tiene la friolera de tres lustros a sus espaldas -aunque la versión «Global Offensive» es mucho más reciente, su esencia es similar- sigue siendo el rey indiscutible en muchos torneos por su depurado diseño de acción. Pese a su edad, sigue siendo la referencia. ¿Lo destronarán en 2016?



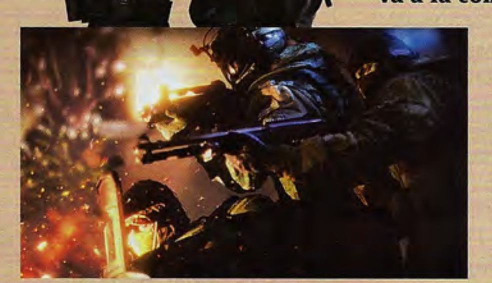
RAINBOW SIX: SIEGE

El regreso de la veterana serie de acción táctica de Ubisoft no es casual. La compañía gala tiene puestas grandes esperanzas en los eSports.

Género: Acción táctica **Compañía:** Ubisoft **¿Se puede jugar solo?:** Sí en práctica. No en competición
Fecha de lanzamiento: 1 de Diciembre de 2015 **Barrera de entrada:** Media-Alta **INTERÉS:** ■■■■■■■■

Seguro que si eres veterano del PC has jugado con algún «Rainbow Six», y aunque la saga lleva ausente en PC desde 2008 –que se dice pronto– su reaparición este mes de diciembre está encaminada a dirigir la misma al mundo eSports como **una alternativa a la competición de acción táctica**, dominada por «Counter-Strike». ¿Un objetivo demasiado ambicioso? Quizá, porque no sólo el juego ha de estar afinado al máximo, ser accesible y triunfar entre los jugadores –condición indispensable– sino que ha de **estar en constante evolución y desarrollo** por parte de Ubisoft Montreal. Buen desafío.

Hasta ahora, en sus fases de alpha y beta, el juego ha calado de maravilla entre jugadores pro de eSports, y le auguran un estupendo futuro, pero, ante todo, el juego ha de tener eco entre los jugadores, como decimos. **El combate por equipos 5v5 que propone**, se presenta atractivo y fascinante.



Las unidades de elite policiales de varios países son usadas de referencia para los personajes disponibles en «Rainbow Six Siege».



Los veinte agentes especializados de cinco países podrán formar equipos con cada miembro dedicado a tareas específicas: médico, artificiero, etc.



Además de los participantes en el combate, los 10 jugadores que admite cada partida, habrá un participante extra que podrá entrar como espectador.

WORLD OF WARSHIPS

Lo original de la propuesta de Wargaming, con su ambientación bélica y los vehículos como protagonistas, le ha funcionado muy bien hasta ahora. ¿Seguirán los barcos la misma tendencia?

Género: Acción/Simulación **Compañía:** Wargaming.net **¿Se puede jugar solo?:** No **Fecha de lanzamiento:** Ya disponible **Barrera de entrada:** Media-Alta **INTERÉS:** ■■■■■■■■

Tras arrasar los campos de batalla virtuales con tanques y aviones, Wargaming.net nos dejó hae unas semanas la tercera entrega de su saga «World of» de acción multijugador por equipos, dedicada a los barcos de guerra. Y aunque pensábamos que las batallas navales serían bastante más tácticas y lentas, la realidad es que «World of Warships» es **un juego tremendamente dinámico y veloz**. ¿Lo suficiente para meter la cabeza en los eSports a nivel global? El éxito del que goza «World of Tanks» en este sentido es difícil de igualar –ni siquiera «World of Warplanes» lo ha logrado–, pero no es descabellado que, además de **las propias ligas internas de Wargaming**, este nueva entrega de la saga acabe convirtiéndose en un destacado de torneos internacionales por su naturaleza única. De momento, la cosa queda dentro de la propia compañía.





Un barco de guerra no es tan ágil como un avión o un tanque, pero los combates son intensos y las partidas cortas. Puedes durar un minuto o quince.

HEARTHSTONE

Ya tenemos nueva expansión para reforzar la presencia de «HearthStone» en la competición.

■ **Género:** Cartas/Estrategia ■ **Compañía:** Blizzard ■ **¿Se puede jugar solo?:** Sí
■ **Fecha de lanzamiento:** Ya disponible ■ **Barrera de entrada:** Baja
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



La reciente aparición de **«La Liga de los Expdicionarios»** ha coincidido con el cierre de este número de Micromanía y apenas hemos podido probarla, pero su aparición demuestra el afán de Blizzard por **mantener constantemente actualizado** su popular juego de cartas, que cada vez tiene más fans entre los jugadores y los torneos de eSports de medio mundo. Es difícil, eso sí, que supere a «Naxxramas» en equilibrio y posibilidades –«El Gran Torneo» y «Goblins vs Gnomos» no acabaron de convencer, salvo excepciones en algunas cartas, a los jugadores pro–, pero es seguro que **pronto empezaremos a ver mazos renovados** en competiciones importantes.

HEROES OF THE STORM

Blizzard ha extendido sus tentáculos a los MOBA, con «League of Legends» como objetivo a batir.

Sí, «Heroes of the Storm» no parece tan profundo ni mastodóntico como «League of Legends», pero **Blizzard ha hecho un MOBA más accesible** a los jugadores noveles, lo que puede ser un punto clave en su éxito.



STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

«Legacy of the Void» refuerza con sus nuevas unidades el reinado estratégico de Blizzard.

■ **Género:** Estrategia ■ **Compañía:** Blizzard ■ **¿Se puede jugar solo?:** Sí
■ **Fecha de lanzamiento:** Ya disponible ■ **Barrera de entrada:** Media
INTERÉS: ■■■■■■■■■

El espectacular cierre de la trilogía de «StarCraft II» es una pequeña obra maestra en sí mismo, aunque su vertiente multijugador, con esa vertiente cooperativa que Blizzard ha incluido en «Legacy of the Void», presagian grandes cosas de cara a la competición en eSports, amén de las nuevas unidades y escenarios.

Por otro lado, **la reciente creación de la división de eSports de Activision** va a tener en «Legacy of the Void», a buen seguro, uno de sus pilares de cara al futuro –las anteriores entregas de «StarCraft II» ya lo son–. No cabe ninguna duda, visto el juego, de que seguirá siendo **un imprescindible en las competiciones** y torneos de 2016.



LEAGUE OF LEGENDS

En cuanto al mundillo MOBA, es difícil que nadie llegue a hacer sombra al monstruo de Riot en 2016.

«League of Legends» lleva siendo un pionero de éxito abrumador desde hace 6 años. Y aunque no se ha inventado los eSports, **el juego de Riot domina la competición** en los MOBA con comodidad. ¿También en 2016?



Y EN DEPORTES...

FIFA 16

Tanto en consola como en PC -aunque mayoritariamente en el primer formato-, las **competiciones deportivas de eSports** están dominadas por el fútbol y, más concretamente, por «FIFA». **La última versión del simulador** de Electronic Arts hace semanas -incluso días antes de su lanzamiento- viene siendo usado como la nueva referencia de torneos internacionales, y así seguirá el próximo año.





WRC 5

¿Un **juego de rallies** entre los más destacados de los **juegos deportivos en eSports**? No te extrañes, pues la modalidad ha vuelto con fuerza y, además, Kylotonn ha incluido "de serie" una opción para competir en **torneos de eSports en el mismo menú del juego**. La iniciativa es arriesgada pero ha puesto al juego en el punto de mira de los fans. Ahora queda que triunfe y se haga popular.

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Seguramente conocías ya «Vermintide», un juego inspirado en el universo de Warhammer cuyo desarrollo ha sido atentamente seguido por los fans de este universo y que por fin está aquí. No dejes de atender tampoco nuestras sugerencias destacadas y el Pixelmanía.

WARHAMMER THE END TIMES VERMINTIDE

Acción cooperativa en el Fin de los Tiempos

Género: Acción **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces) **Estudio:** Fatshark **Disponible:** Steam, Humble Store, Greenman Gaming, Gamersgate
Precio: 27,99 € **Web:** *www.vermintide.com* **INTERÉS:**

Tiene poco de *indie* en el sentido que identifica a proyectos modestos, es cierto. «Vermintide» es un juego ambicioso, basado en una conocida licencia y que nos llega localizado al Castellano. Sin embargo, no deja de ser la apuesta en solitario del estudio sueco Fatshark sobre la que llamamos tu atención en la sección Actualidad hace unos meses. Recién lanzado ha vendido más de 300.000 copias. Y es que, además de haber culminado un juego estupendo, no hay nada como acertar con el momento y las preferencias del público.

Desafío en compañía

Concebido como una aventura de acción cooperativa para un máximo de cuatro jugadores, «Vermintide» está ricamente ambientado en la ciudad de Ubersreik, que –invadida por una implacable horda de hombres rata, los Skaven– se asoma al Fin de los Tiempos. Brindándonos cinco héroes y una campaña de 13 niveles repleta de botines y retos, el juego nos introduce en una vertiginosa sucesión de escaramuzas. Espectacular y trepidante. ¡Tienes que jugarlo!



Cada héroe cuenta con un arsenal especfícico, así las armas representan diferentes estilos para combatir a las ratas.



Aunque la campaña también contempla el juego individual, compartir una misión mejora la experiencia.

EN CAMPAÑA



THE DWARVES

Luz verde para el proyecto de Los Enanos de King Art Games, cuya campaña en Kickstarter ha conseguido los fondos necesarios para llevar a cabo el proyecto. De hecho, lo hizo con cierta holgura, días antes del límite y no extraña. Esta aventura de rol fantástico inspirado en la obra del escritor Markus Heitz tiene una pinta excelente y nos sitúa en el papel poco habitual de un enano, Tungdill. Llegará durante 2016.
www.kingart-games.com

SOCIABLE SOCCER

Acaba de arrancar la capaña en Kickstarter de este proyecto, heredero espiritual del recordado juego de recreativas de los 80, «Sensible Soccer». Impulsado personalmente por Jon Hare -uno de los principales desarrolladores del clásico original-, «Sociable Soccer» saldrá para PC y consolas de nueva generación a finales de 2016 si todo va bien. La contribución mínima es de 12 libras (unos 17 €).
www.kickstarter.com (Jon Hare)





Más que presentar toda la actualidad del panorama indie, los límites de esta sección nos obligan a seleccionar los títulos que, a nuestro juicio, tienen mayor interés. Créenos que no es fácil descartar los que se quedan fuera, pero como sabemos que el tiempo que tienes para dedicarle a los videojuegos es limitado, estamos bastante seguros de que los seleccionados te interesarán. Tienen prioridad los indie que salen en Castellano. Y si no es así, ¿a qué esperas para mandarnos sugerencias?

En el área de Work in Progress, no dejes de descubrir interesantes proyectos que están en marcha. ¿Sabías que quieren resucitar «System Shock»?

La sección MMO es de visita obligada también, con las novedades de la actualización para «The Crew».

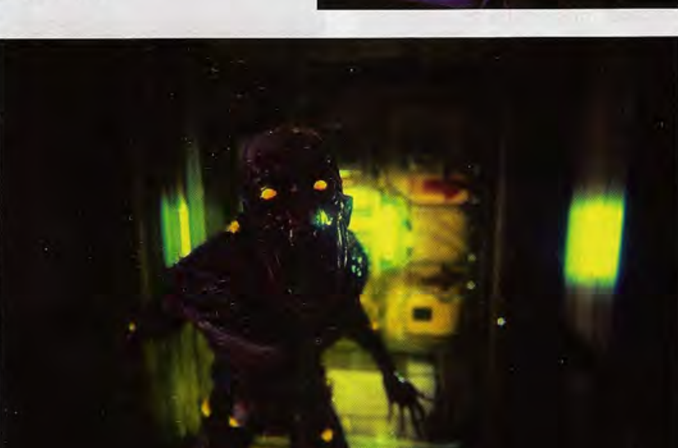
ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

DISPATCHER

Embárcate en una aventura de terror espacial en primera persona

■ **Género:** Aventura / Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio:** CivilSavages
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 11,99 € ■ **Web:** *civilsavages.com/en/*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Habiendo vivido experiencias como las de «Alien: Isolation» o «Dead Space» recientemente, ya hay que tener ganas de volver a encerrarse en una nave para que te den unos sustos de muerte... O ser un apasionado del *survival horror*. Si tu eres de estos últimos, te va a encantar sufrir con «Dispatcher». Tras superar el Steam Greenlight, el estudio de San Petersburgo CivilSavages nos ofrece una aventura con toques de JDR protagonizada por cinco personajes que van a explorar la nave Dispatcher, invadida por alienígenas. Cuenta con una buena ambientación (*sci-fi* de los 80) puzles ingeniosos y muchos horrores.



GALAK-Z THE DIMENSIONAL

Diversión arcade en un matamarcianos casi infinito

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces) ■ **Estudio:** 17-BIT
■ **Disponible:** Steam ■ **Precio:** 19,99 € ■ **Web:** *17-bit.com/galakz*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Los que vivieron su infancia alrededor de los 80 recordarán irrepetibles animes de la tele como "Comando G (La Batalla de los Planetas)" o "Robotech". Los mismos que, luego, si no tenían una consola de 16 bit a la que echar mano, gastaban sus monedas en las recreativas arcade de la época. «Galak-Z» revive todo aquello, pero sirviéndose de una tecnología actual. Consiste en un vertiginoso arcade 2D que, mediante la generación aleatoria de contenido, nos brinda espectaculares batallas con una simulación de físicas muy notable y enemigos con una formidable IA.

PIXELMANÍA

ISO-SPHERE



Si quieres un entretenimiento ocasional clásico, basado en puzles de habilidad, «Iso-Sphere» te ofrece más de 50 niveles por menos de lo que vale un café, 1,49 € de nada. ¡Que no se te caiga la bolita!
■ *store.steampowered.com (indie)*

KERO BLASTER



Studio Pixel -creadores de «Cave Story»- nos desafía encarnar a una rana decidida a rescatar a su novia, una gatita, en un divertido plataformas de *scroll* lateral de estilo retro. Su precio es de 9,99 €.
■ *studiopixel.jp/keroblaster/*

PONCHO



El estudio Delve Interactive nos presenta «Poncho», un vistoso juego retro de plataformas que imita la jugabilidad del famosísimo «FEZ», en el salto de las 2D a las 3D. Está en Castellano y su precio es de 14,99 €.
■ *www.poncho-game.com*

SHOVEL KNGHT



Frenético, clásico, retro, genial... Ya te hablamos de este arcade de plataformas de Yacht Club en la sección Retromanía. Si te pareció atractivo, Badland lo lanza en formato físico por 24,95 € con todos los DLC.
■ *www.badlandgames.com*

¡Qué grata sorpresa, «HellDivers» en PC! Después de cosechar un enorme éxito en las consolas de Sony, Arrowhead ha confirmado la adaptación en diciembre. Aparte de esto, hay novedades que afectan a otros proyectos interesantes... Y las demos, claro.

DEMOS

CERES



Lidera un escuadrón de naves espaciales en un entorno de batallas 3D. «Ceres» es un interesante juego futurista de maniobras tácticas que cuesta 19,99 €, así que se agradece una demo completita.
www.ceresthegame.com

RFACTOR 2



¿Una demo de «rFactor 2» a estas alturas? El juego de Image Space salió en 2013, pero ha crecido desde entonces y la versión básica cuesta 29,99 €. Siendo uno de los referentes de la velocidad, la demo es bienvenida.
rfactor.net

FOOTBALL MANAGER 2016



¿Estás deseando ponerte al mando de tu equipo de fútbol favorito? La esperada nueva entrega del mánager de Sports Interactive y SEGA llega con un buen puñado de cambios bien acogidos. Echa un vistazo a la demo a ver si convencen.
www.footballmanager.com

HELLDIVERS

Un *shooter* futurista de "doble mando"

Género: Acción **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces) **Estudio / Compañía:** Arrowhead Game Studios / Sony **Lanzamiento:** Diciembre, en Steam **Precio:** Por determinar (27 € en PS4) **Web:** *www.arrowheadgamestudios.com* **INTERÉS:**

Los creadores de la estupenda saga «Magicka», lanzaron el juego que nos ocupa en el primer timestre de 2015 como descarga digital para PS4, PS3 y Vita. Rápidamente, cautivó a los jugadores con un estilo ágil y desenfadado de acción cooperativa (1 a 4). Pero –tal como sospechas– «HellDivers» es uno de esos juegos aparentemente sencillos que, no obstante, encierran mucha más miga. Aparte, seguramente, te estás preguntando a qué viene lo del "doble mando" del titular. Bueno, ambas cosas están relacionadas. Lo de "doble mando" viene de *Twin Stick Shooter,* un término que se acuñó para definir un tipo de arcade de disparos que ofrece un control diferenciado para el movimiento del personaje y el disparo. Como en «World of Tanks», para que te hagas una idea.

Lanzamiento de lujo

El caso es que la jugabilidad de «HellDivers» resulta endiabladamente adictiva y en PC llegará con las tres expansiones lanzadas para el juego. Costará alrededor de unos 20 € y estará en Castellano, así que es uno de los juegos más interesantes del momento.



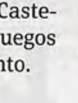
Los HellDivers que dan nombre al juego son una unidad de élite destinados a proteger la llamada Súper Tierra de una invasión. Tú, claro, formas parte de ellos.











DIARIO DE DESARROLLO

PLANET COASTER



Frontier acaba de poner en marcha el diario de desarrollo de «Planet Coaster». La compañía promete poner al día -por si no lo sabes- el clásico de idéntico título que fue uno de los referentes de la simulación de parques de atracciones. El primer capítulo del diario se centra en la creación de público.
Canal de Youtube: *Planet Coaster*

SYSTEM SHOCK



¡Alucinante, regresa «System Shock»! Bueno, al menos, esa es la intención que quiere impulsar el estudio Night Dive, que ya se encargaron de la remasterización "Enhanced Edition" -disponible en GOG- del clásico de 1994 desarrollado por Looking Glass. La idea es que sea un juego multiplataforma.
Web: *www.nightdivestudios.com*

VENDETTA: CURSE OF RAVEN'S CRY



Reality Pump vuelve a la carga El JDR «Raven's Cry» inspirado en piratas tuvo un estreno fallido hace cosa de un año. Pero, sin duda, la obra tenía potencial. El estudio se ha empeñado en reflotarlo, con una versión renovada y ampliada que ya está disponible. ¡A ver si esta vez, les ha salido bien!
Canal: *vendetta-game.com/en/*

¿Estás ya blandiendo un sable láser en «Star Wars: Battlefront» o aún te lo estás pensando? Nosotros estamos enfrascados en el combate para poder ofrecerte la review el mes que viene, pero antes, vamos a comentarte el contenido extra esperado para el juego de DICE.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Descubre el primer DLC y el Pase de Temporada

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Castellano ■ **Estudio / Compañía:** DICE / EA ■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 59,95 € ■ **Web:** *starwars.ea.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

En el caso de que todavía no hayas apostado por el pase de temporada, te interesa saber en qué consiste, ¿no? Bien, pues inicialmente, dará acceso a un total de cuatro paquetes de contenido descargable. Su precio rondará los 50€ e incluirá 16 mapas adicionales con nuevas localizaciones. También habrá cuatro nuevos héroes y villanos, así como nuevos modos de juego, armas y vehículos. Antes que eso, el día 8 de diciembre saldrá el DLC gratuito La Batalla de Jakku, con dos mapas extra.







Las distintas ediciones del juego incluyen acceso a diverso contenido extra que merece la pena mirar. También ha salido ya la App de compañía gratis para iOS/Android.

DLCS PARA PROJECT CARS

Coches japoneses y los Aston Martin

■ **Género:** Velocidad ■ **Idioma:** Castellano (textos) ■ **Estudio /Cía:** Slighty Mad / Bandai Namco ■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 3,30 € (Coches Japoneses), 5,49 € (Aston Martin) ■ **Web:** *www.projectcarsgame.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Desde hace unas semanas, «Project CARS» nos ofrece el DLC Aston Martin que tres modelos de la firma británica: DBR1, (1959) DBR1-2, (2009) y el Vantage GTE (2014); junto con el nuevo circuito Mojave. Más recientemente, nos ha llegado el pack de coches japoneses de Toyota, Scion y Mitsubishi con 5 bólidos.



EXPANSIÓN PARA EUIV

Nueva facción con los Cosacos

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Castellano (textos) ■ **Estudio/Cía:** Paradox Interactive ■ **Lanzamiento:** Diciembre ■ **Precio:** Por determinar ■ **Web:** *www.europauniversalis4.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Desde el día 1 de Diciembre, los estrategas más rigurosos, podrán disfrutar de la nueva expansión «The Cossacks» para «Europa Universalis IV». Además de introducir al pueblo ruso como facción en la campaña, Paradox también ha realizado ajustes y mejoras en las mecánicas de diplomacia y espionaje.



MODS

ALIEN ISOLATION SIN ALIEN

¿Te gustaría explorar todos los recovecos de la Sevastopol sin temer que un xenomorpho aparezca detrás de una esquina? Pues eso lo que te ofrece el mod creado por "[Lebowski]-=ThArK=-. No tiene mayor misterio, pero mola poder explorar la nave.



■ **Descarga:** *www.dsogaming.com/news/ (Completely removes the alien lets you explore)*

FALLOUT 4 CONFIGURACIÓN GRÁFICA

Poco han tardado en aparecer los primeros mods de "mejora" gráfica en «Fallout 4», aunque nosotros diríamos que se trata de una configuración alternativa y no una mejora. Júzgalo tú. Se trata del mod "Enhanced Wasteland Preset desarrollado" por Razed. Desde luego, notarás el cambio.



■ **Descarga:** *www.nexusmods.com (Fallout 4)*

HALLF-LIFE 2 GARRY'S MOD ACTUALIZADO

Referirse al genial «Garry's Mod» como "mod", ahora que es un contenido de pago (6,99 €), es decir muy poco. Pero el caso es que ése fue su origen hace ya casi una década. El hecho es que Facepunch acaba de actualizar su popular programa sandbox con nuevas funciones de física.



■ **Descarga:** *www.garrysmod.com*

Arranca la expansión «Wild Run» que renueva la jugabilidad del MMO de velocidad «The Crew» con abundante contenido, novedades y mejoras... Te damos más detalles a continuación, junto a otros temas de interés para los aficionados el juego online.

THE CREW: WILD RUN

Conducción temeraria en la Red

Género: Velocidad **Idioma:** Castellano **Estudio / Compañía:** Ivory Tower / Ubisoft **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 29,99 €
Web: *thecrew-game.ubi.com* **INTERÉS:**

Esperada por los aficionados como la expansión definitiva –tal como Ubisoft la presentó en su día–, es justo reconocer que «The Crew: Wild Run» extiende considerablemente la amplitud del juego que se puso en marcha hace un año, y eso que ya entonces era inmensa. Pero también es cierto que cualquier expansión no cuesta treinta euros. Si no conoces el juego, puedes adquirirlo incluyendo esta actualización de contenido por unos cincuenta euros. Y estos precios nos dan la clave del asunto. La actualización vale más que el juego original porque, ciertamente, así es.

Versión definitiva

Desde luego, esto no hará ninguna gracia a los jugadores que ya apostaron por «The Crew» en su día, pese a que el juego –que era muy completo– no consiguió el impacto deseado. Y es que si más que una "expansión definitiva", –como dijo Ubi– lo que «Wild Run» ha acabado siendo es es la "versión definitiva" de «The Crew», quizá los conductores que ya recorrían su mundo deberían haber tenido un acceso más privilegiado y asequible, ¿no?

En fin, de todos modos, con el inmenso repertorio de nuevas pruebas, vehículos, modalidades y logros, «Wild Run» vuelve a ser un juegazo para descubrir.



«Wild Run» también realiza mejoras técnicas como en la simulación física. Entre las novedades, los imponentes *monster trucks* destacan especialmente.





ACTUALIZADOS

FALLOUT 4



Desde de su lanzamiento oficial, «Fallout 4» incorpora un enorme parche del "primer día" destinado a reparar algunos fallos.
www.fallout4.com

FFXIV A REAL REBORN



El pasado 10 de noviembre, está disponible la enorme actualización de contenido 3.1 "As Goes Light so Goes Darkness" para «A Realm Reborn».
eu.finalfantasyxiv.com

MIGHT & MAGIC HEROES VII



El parche 1.2 de «M&M Heroes VII» viene a paliar algunos de los fallos que afectaban al juego desde su lanzamiento. Habrá alguno más.
mmh7.ubi.com/en/

SMITE

El popular MOBA de Hi Rez acaba de estrenar una actualización que introduce el dios centauro Quirón y una nueva modalidad de juego.
www.smitegame.com

WARGAMING



«World of Warships» tiene nuevos buques y el modo Zona en el parche 0.5.1; y «World of Tanks» salta a la versión 9.12 con muchas novedades.
wargaming.net

APÚNTATE A LA BETA

BATTLEBORN



Después de llevar a cabo las pruebas de estrés de servidores durante Noviembre, Gearbox prepara la fase beta del esperadísimo juego de acción/moba «Battleborn». Aunque no han dado una fecha concreta sí convocan a todos los jugadores a registrarse para estar preparados en Enero de 2016.
Web: *www.battleborn.com*

ELITE: DANGEROUS. HORIZONS



Ya está en marcha la beta de «Elite: Dangerous. Horizons» una gran actualización del simulador espacial online de Frontier que promete incorporar nuevos contenidos y ampliar las opciones de exploración del juego original. Teóricamente, podremos visitar los 400 mill millones de sistemas estelares de la Vía Láctea.
Web: *www.elitedangerous.com*

¡Que no falten exclusivas para adornar tu colección! Quizá algún día hasta puedas venderlas por un buen pico. ¡Quién sabe! De momento, nosotros te presentamos algunas sugerencias para disfrutarlas pronto si puedes gastarte unos cuartos.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Esta edición se hará esperar

Disponible: Tiendas online / El Corte Inglés **Precio:** 129,90 € **Web:** *www.deusex.com* **INTERÉS:**

El retraso de un juego a tres meses de su fecha de lanzamiento esperada nunca es una noticia agradable y «Deus Ex: Mankind Divided» se va de fecha seis meses. Hasta agosto de 2016 nada menos. Pero si te empeñas en buscar un aspecto positivo del asunto, lo encuentras: por ejemplo, ahora tienes más tiempo para ahorrar hasta que salga el juego. Y, si no te hace falta, pues puedes ir reservando ya la extraordinaria edición de coleccionista que Square Enix ya detalló hace algunas semanas. Merece la pena, aunque tengas que esperar por ella mucho tiempo.

Lujosa y completa

Dentro del empaquetado exclusivo de la edición, la compañía nos ofrece un estuche metálico para el juego, una figura de Adam Jensen –el protagonista– de 23 cm y un libro de arte de 48 páginas.También es interesante el contenido digital, que incluye tres packs de atuendo, una misión y un comic digital, entre otros extras.





DE COMPRAS

LA ESPADA DE BRUJO



Puedes conformarte con una espada ordinaria o encargarle al maestro polaco Jan Chodkiewicz los aceros y la plata del mismísimo Geralt de Rivia. Es un trabajo artesanal de primera y te costará 1000 € o más.

ensifer.carbonmade.com

ESTATUA GROMMASH HELLSCREAM



¿Quién es el orco más carismático de «World of Warcraft»? Exacto, Grommash. Y su estatua, de 45,72 cm, podrá decorar tu escritorio a partir de Marzo de 2016 si la reservas ya. Su precio es de 350 $.

gear.blizzard.com

SAHELANTHROPUS TCHADENSIS



...Con ese nombrecito, seguro que lo conoces más como el robot de «Metal Gear Solid V», pero el personaje mola mucho y, ¡vaya diseño! Si deseas que decore tu escritorio hay una estatua de Kotobukiya por 219 € y otra de Sentinel 428€.

vistoenpantalla.com

MODA VAULT DE «FALLOUT»

Puedes conseguir camistas, sudaderas y accesorios del Pip-Boy en tiendas especializadas... Pero para las prendas más exclusivas tendrás que visitar la tienda online de Bethesda. La colección es muy completa y no demasiado cara.

store.bethsoft.com

PARA TU COLECCIÓN

ANNO 2205 EDICIÓN COLECCIONISTA



Los amantes de la estrategia, pueden ya conseguir la edición especial de «Anno 2205» en la tienda online de Ubi o en puntos de venta especializados. Contiene un estuche metálico para el juego, la banda sonora oficial, un poster exclusivo de la luna y un libro de arte de 60 páginas. En el apartado digital, esta edición te da acceso al Pase de Temporada e incluye una nave de mando de flota exclusiva. Todo ello por 83,95 €.

Canal: *shop.ubi.com*

LECTURAS

HISTORIAS QUE VIENEN A CUENTO

La novela "Más Allá del Portal Oscuro" te permite saber más acerca de los demonios con los que te enfrentarás en la próxima expansión «Legión» para «World of Warcraft». La tienes en paninicomics.es por 12,95 €.

Si lo que interesa es Star Wars, la novela "Antes del Despertar" es un preludio a los acontecimientos de la nueva película de la saga y está a la venta por 16,95 €.





PERCIBIR UN MUNDO FUERA DE LA PANTALLA

HOLOVERSO Y REALIDAD

Nuestras vidas están entrelazadas con universos virtuales, pero hasta ahora hemos interactuado con ellos desde la limitación de una pantalla. Conceptos evolucionados de inmersión total por fin pueden dar vida a lo intangible.

Cuando un venerable y anciano científico te diga que algo es posible, ten por seguro que está en lo cierto, pero cuando te diga que algo es imposible, seguramente esté equivocado... en 2007 Daniel H. Wilson publicaba "Where's my Jetpack?", recordándonos de forma irónica y sencilla, la siempre delicada –y muchas veces equivocada– osadía de la anticipación científica.

Nos encontramos en pleno otoño de 2015, un chico pasea por una ciudad, cuando para su sorpresa un enorme tiburón digital es proyectado desde un cartel publicitario, dando la impresión de devorarlo... Es Marty McFly, que se agacha presa del pánico momentáneamente hasta que asume la realidad, la cual consiste en que está siendo alcanzado por un hit publicitario, tras ser geolocalizado por un proyector holográfico cercano. Cuando los guionistas de la popular película "Regreso al Futuro 2" plantearon esta escena, ni siquiera podían imaginar las posibilidades de la Geolocalización Digital Móvil de la que disfrutamos hoy en nuestro 2015 real.

Pero ¿qué ha pasado con la otra parte? ¿qué hay de esos avatares holográficos tridimensionales prometidos? Lo cierto es que hemos progresado bastante en el campo de la animación tridimensional, mucho más allá del cómico e irreal "Tiburón 19" que se proyectaba en la sala de cine Holomax de Hill Valley.

La imitación no basta

Los sistemas de modelado, animación e iluminación nos permiten hoy disfrutar de un realismo que esquiva ya por poco el "valle inexplicable", (uncanny valley) un concepto introducido por



Marty McFly se llevaba un gran susto al ser casi devorado por un tiburón virtual en "Regreso al Futuro II". Una visión de lo que la Realidad Virtual podría conseguir.



Los modelados tridimensionales avanzados permiten emular físicamente la apariencia con exactitud casi fotográfica. La expresión facial ha evolucionado mucho.



La fluidez y naturalidad en las animaciones se ha manifestado como un aspecto clave para dotar de expresividad e identidad a los personajes de un videojuego.

el experto en robótica Masahiro Mori en 1970, que explicaba cómo las réplicas antropomórficas provocarían un rechazo psicológico –pese a su realismo– debido a la inquietante apariencia vacía de humanidad de un ser artificial perfecto.

> **"El grupo Tecnológico de Nagoya y el Digital Nature Group, en colaboración con científicos de la Universidad de Tsukuba, han sido capaces de dar dimensión táctil a un pequeño holograma"**

En este sentido, nuestros jugadores de fútbol reales se reencarnan digitalmente con un parecido físico y de conducta cada vez más fiel a la realidad. Sin embargo debemos preguntarnos hasta dónde hemos llegado en el campo de la holografía, y en la integración e interacción en la vida real de estos entes virtuales.

Los dispositivos de realidad aumentada como las HoloLens nos prometen una combinación intermedia con la virtualidad, igualmente, los proyectos Oculus o Morpheus pueden llegar a apelar a lo cinestésico desde lo visual, pero ninguno de estos sistemas apelan a otros sentidos.

Lo cierto es que desde hace ya bastante tiempo, se ha intentado aumentar nuestra experiencia audiovisual e interactiva. Y aquí es donde recordamos todas esas interacciones holográfico-virtuales que el cine y la ficción llevan pronosticando décadas.

Réplica audiovisual

La resurreción de los hologramas pareció llegar al público cuando en 2012 el cantante Tupac fue recreado por el estudio Digital Domain, para realizar una aparición estelar en concierto junto a Dr. Dre y Snoop Dogg, y posteriormente con la actuación "en vivo" de Michael Jackson durante los Billboard Awards de 2014.

Lo cierto es que, aunque en aquel momento se dijo en los medios que se trataba de un holograma, realmente el resultado en ambos casos, aunque espectacular, no tenía tridimensionalidad "real". Se trataba de una proyección bidimensional que aprovechaba el efecto de reflexión llamado "fantasma de Pepper" (en referencia a su creador John Henry Pepper), basada en un actualizado, complejo y caro sistema de espejos.

En el caso de la actuación de Jackson, gracias a una cuidada coreografía y planificación se lograba mezclar planos grabados o generados digitalmente con bailarines reales, logrando así una sensación de realismo y profundidad muy elaborada.

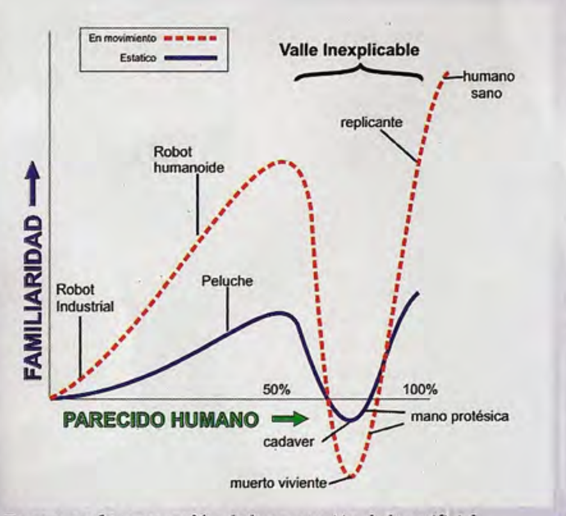
De esta manera se conseguía engañar eficazmente a la vista, pero la interacción seguía siendo una ficción ya planificada.

EL VALLE INEXPLICABLE

Los humanos, como seres miméticos identificativos, estamos acostumbrados a la imitación y a la simulación. Nuestra gran capacidad icónico-semántica, nos permite concebir similitudes por significado y apariencia. En este sentido aceptamos y ditinguimos muy distintas formas de representación de la figura humana, desde la abstracción al realismo. Sin embargo cuando nos aproximamos mediante la reproducción un cuerpo físico volumétrico, hacia la simulación humanoide, experimentamos una aceptación que cae singularmente en el momento en que aceptamos su similitud, pero reconocemos la carencia de vida. Es la misma sensación que podríamos tener respecto a una figura de cera, un cadáver, un zombie, o a órganos protésicos. Por un lado nuestra familiaridad hacia los rasgos reconocibles nos incita a su aceptación, pero llegado a un punto a pesar de la similitud, lo percibimos como algo "anti-natural" o extraño. Esta sensación, que ya es intensa en reproducciones estáticas, aumenta exponencialmente en las reproducciones que incluyen movimiento. Esa es la hipótesis del "valle inexplicable" (uncanny valley) del experto en robótica Masahiro Mori.



Masahiro Mori (uncanny valley)



Esquema de progresión de la aceptación de lo artificial.

Más allá de la vista, la interacción física con elementos audiovisuales o virtuales es un viejo sueño que nos acompaña desde hace tiempo. Así por ejemplo, ya en los años sesenta del siglo pasado Morton Heiling patentó el "Sensorama", un sistema donde la proyección cinematográfica de películas 3D, se enriquecía con un sistema de sonido envolvente, integración de vibración de las butacas y el uso de propulsión de aire para recrear efectos atmosféricos.

Recreación tangible

Por lo que respecta a las atmósferas olfativas, en muchas atracciones de parques de recreo se integraron desde principios de los años 90, pulverizadores que lanzaban en momentos determinados esencias que emulaban ambientes como "tierra mojada", "cesped" etc. Sin embargo su espectro de aromas y matices era muy limitado.

Como evolución destacable, en la Games Developers Conference de 2011, la empresa ScentScience presentaba el "ScentScape", un sistema definible como una impresora de esencias que podía con algoritmos matemáticos e interacción química, combinar unas 20 fragancias básicas, para intentar emular el paisaje olfativo de un entorno. El sistema ofrecía al usuario incluso la posibilidad de crear nuevas combinaciones. Más cerca tenemos las experiencias de recreación olfativa de las empresas españolas inMedia Studios, o la valenciana Olorama, que pudimos ver en el evento "Demo Day" organizado por U-tad en 2015.

Lo cierto es que si nos llegamos a plantear reconstruir la atmósfera de muchos juegos, deberíamos pensar antes si estamos preparados para captar la cuanto menos impactante huella olfativa de nuestras queridas hordas de zombies, o si moriríamos diabéticos perdidos al sucumbir al ansia de chuches tras ambientar unas partidas de «Candy Crush Saga».

Evidentemente, la simulación del tacto, parece inicialmente menos arriesgada... O no, si consideraramos los límites lógicos de los juegos de acción, ya que puede que no queramos que nuestras partidas nos acaben convirtiendo en miembros apaleados de "El Club de la Lucha". Pero sin entrar en la intensidad del contacto físico extremo, nuestra sensación táctil básica, supone una experiencia mucho más difícil de emular. La integración de impulsos hápticos mediante vibraciones y presiones ya forma parte de muchas experiencias, pero unidos a mandos de consola o guantes táctiles.



Mediante las HoloLens de Microsoft podremos interactuar con elementos virtuales no táctiles que tendrán una presencia audiovisual en nuestro mundo.

Interacción táctil

Una experiencia avanzada en este campo nos la ofrecería el Novint Falcon, un controllador que permite recibir *feedback* háptico, logrando simulaciones de peso, textura, fuerza o forma. Juegos tan populares como la saga «Call of Duty» adquieren dimensionalidad háptica mediante la opción de Novint "3D Touch Add-On", permitiéndonos sentir impactos, recargas o retroceso.

Por otro lado, el MIT ha investigado en varias líneas con la interactividad táctil, como mediante el sorprendente –aunque aparatoso– "inFORM". Se trata de un sistema de interacción volumétrica reversible que traduce a "píxeles físicos" elementos virtuales, permitiendo asimismo interactuar de forma directa y estable con una superficie inteligente.

Concierto de 2008 de Snoop Dog con un Tupac "virtual".

Fotograma de la "actuación en vivo" de un Michael Jackson holográfico en 2014.

"El campo de investigación de interacción lumínica ha sido bautizado como Ultrahápico y ha sido elegido por la Comisión Europea bajo el horizonte de proyectos para 2020"

Sin embargo. la gran sorpresa táctil nos llegaría desde Japón, mediante el desarrollo de tecnologías que permiten dar presencia o interactividad táctil a lo meramente holográfico.

El toque de la luz

Ya en 2009 mediante el uso de ondas de sonido, se logró en centros de investigación nipones cierto grado de interacción física con lo virtual, sin embargo ha sido seis años después, cuando el grupo Tecnológico de Nagoya y el Digital Nature Group, en colaboración con científicos de la Universidad de Tsukuba, , han sido capaces de dar dimensión táctil a un pequeño holograma.

Sí, estamos hablando de "tocar la luz", que se acercaría mucho más a las fantasías holográficas de nuestra ciencia ficción. Todo pasaría por la utilización de impulsos de láser de duración ínfima, medida no en milisegundos, sino en femtosegundos, precisamente para lograr que nuestro extremadamente sensible órgano táctil, la piel, logre notar contacto sin llegar a sufrir quemaduras a causa del haz de láser.

Hoy esta experiencia se limita a una superficie muy pequeña y no emula aún niveles de presión complejos, pero se trata sin duda de un paso importante en la carrera para alcanzar la meta de la interactividad lumínica. De hecho, este campo de investigación de tactilidad avanzada ha sido bautizada como Ultraháptico y ha sido elegido por la Comisión Europea bajo el horizonte de proyectos 2020, como una de las líneas de interés del desarrollo tecnológico, hasta el punto de conceder 1,49 millones de euros para su desarrollo. Ejemplos prototipados de esta tecnología son los proyectos de la empresa Ultrahaptics (www.ultrahaptics.com), que auguran una interacción volumétrica real con hologramas.



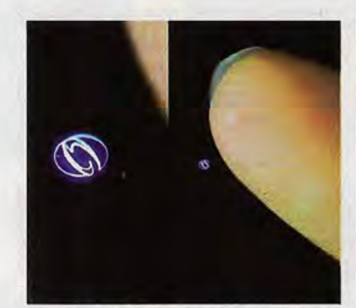
Mediante sistemás hápticos podemos sentir interacciones al usar armas y otros elementos de un juego.

¿Significará esto que estamos ya muy cerca de nuestros soñados videojuegos holográficos volumétricos? Quizá aún no del todo para el 2020, pero estos avances desde luego reavivan el poder soñar en un futuro con nuestra consola/sala doméstica de juego holográfico. **F.G.S**

EL ORIGEN DEL HOLOGRAMA

Los hologramas grabados en superficies bidimensionales, como los que encontramos en billetes de curso legal o las tarjetas de crédito, tienen su origen en los sistemas de grabación láser diseñados a principios de los años 60 del Siglo XX, basados en las investigaciones previas de Dennis Gabor, un científico de origen húngaro que ideó la forma de estampar el contorno o silueta tridimensional de un objeto sobre una superficie bidimensional. De hecho el nombre de holografía parte del griego "holos" en referecia a una "totalidad", ya que que dichas imágenes representaban al objeto estampado desde diferentes perspectivas y no desde un único punto de vista.

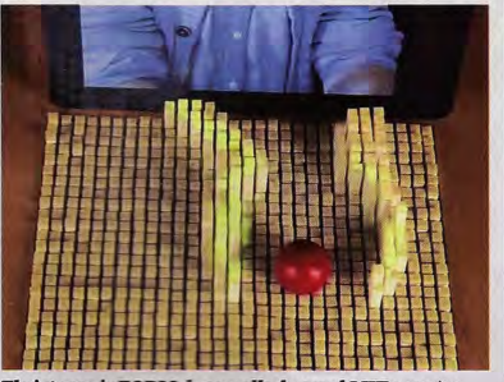
Evidentemente su percepción tridimensional es un engaño visual, pero gracias a las nuevas tecnologías como la utilización combinada de frecuencias de láser ultrarrápidas y aplicación de ultrasonidos sincronizados, pueden empezar a proveer al usuario de una experiencia táctil.



Los investigadores de la Universidad de Tsukuba han creado el primer holograma táctil.



Las proyecciones ópticas bajo el efecto del "fantasma de Pepper" son las antecesoras de los hologramas.



El sistema inFORM desarrollado en el MIT permite una interacción táctil mediante una superficie reactiva.

EL EXPERTO





FRANCISCO JAVIER GAYO SANTACECILIA

- Francisco Javier Gayo Santacecilia es **coordinador del Área de Animación de U-tad**. Además es profesor en el mismo centro en el **Máster de Arte para Videojuegos y del Grado de Desarrollo de Productos Interactivos**.
- Es **Licenciado en Comunicación Audiovisual y Doctorando en Técnicas y Procesos en Creación de Imágenes**, especializado en sus aplicaciones sociales y estéticas. Asimismo es **miembro del Grupo de Investigación Científica de la Comunicación Icono14**.
- Se acerca ya a los 20 años de trayectoria profesional desarrollando proyectos como **Diseñador y Realizador Transmedia**, habiendo compaginado 15 de ellos con su labor docente en distintas universidades y centros.

BIBLIOGRAFÍA

- Amazing technology invented by MIT **www.youtube.com/watch?v=lvtfD_rJ2hE**
- Transform Amazing Technology invented by MIT **www.youtube.com/watch?v=lCARHatJQJA**
- **phys.org/news/2009-08-touchable-hologram-reality-video.html**
- **www.sciencealert.com/researchers-create-holograms-you-can-touch-using-high-powered-lasers**
- **ec.europa.eu/easme/en/press/5939/ultrahaptics-receive-149m-grant-european-commission-under-horizon-2020**
- Ejemplo de aplicaciones holográficas y de RV: **www.ultrahaptics.com**

EN PORTADA FX FIGHTER

Desafío de lucha tridimensional en PC

Tan pronto como la tecnología de hardware hizo posible el proceso de entornos 3D más complejos, surgió una nueva industria de software específicamente dedicada a proporcionar herramientas de desarrollo. Ya eran conocidas en el sector de la infografía, pero en aquel momento abordaban también el de los videojuegos. Hasta entonces, los estudios más vanguardistas habían demostrado qué era posible hacer desarrollando motores gráficos para sus propios juegos. Los de Argonaut –creadores de «Creature Shock»– estaban, sin duda, entre estos estudios. Y con ese afán innovador emprendieron el proyecto de «FX Fighter».

Intuyendo las posibilidades de la incipiente industria de los motores gráficos 3D, la compañía de Jez San dio un enorme salto hacia adelante, desarrollando el potente software BRender (abreviatura de Blazing Render). Este motor era la base tecnológica de su nuevo *beat'em up* «FX Fighter» y, recíprocamente, el juego no era sólo una gran apuesta comercial sino todo un demostrador de la tecnología de Argonaut para PC.

Lucidez a tortas

Que «FX Fighter» fuera un juego de lucha no fue una decisión caprichosa, sino fruto del ingenio calculado. Tal género, con un control de la perspectiva de cámara limitada, permitía desplegar una calidad gráfica con texturas detalladas y ajustar la optimización. De hecho, el juego que Argonaut nos descubría en aquel número era muy fluido y casi igual de espectacular con el detalle al mínimo. Los nueve luchadores de «FX Fighter» se movían con una espectacularidad que sólo habíamos visto en las recreativas.



La utilización de Motion Capture, permitió a Argonaut deslumbrar con la calidad de las animaciones en el juego.



Nueve luchadores de toda la galaxia se batían con un repertorio de más de cuarenta ataques por cada uno.



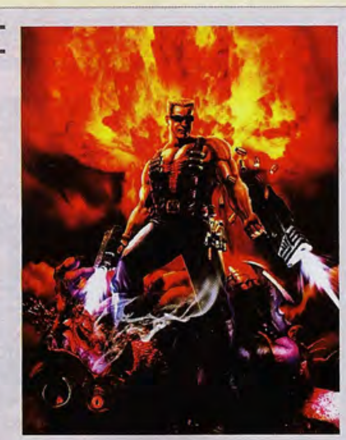
MICROMANÍA 06, SEGUNDA ÉPOCA
¡«FX Fighter« nos retaba a una pelea! Por primera vez en PC, descubríamos un juego de lucha en 3D tan espectacular como los de las recreativas. En el ámbito de consolas dedicábamos un suplemento a desvelar el potencial de la Saturn de Sega.



Presentado en el anterior ECTS como un proyecto para PC y Super Nintendo, finalmente el juego solamente llegó a aparecer en una versión para ordenadores.

EL PERSONAJE
DUKE NUKEM

Duro, socarrón y macarra, Duke es uno de los héroes más irreverentes del videojuego. Lo conocimos en 1991, pero la saga de Apogee (3D Realms) no afrontó su bautismo de fuego hasta el sensacional «Duke Nukem 3D» (1997), entrega que descubríamos en preview aquellos días. Salvo por el plataformas «Manhattan Project» (2002) no nos reencontraríamos con Duke en PC hasta 2011, en el divertido homenaje «Duke Nukem Forever».



DESTACADO PRISONER OF ICE

Infogrames nos llevaba al Polo Sur en su aventura más escalofriante







No era la primera vez que la prestigiosa compañía del armadillo –hoy integrada en Atari– recurría a la literatura de H.P. Lovecraft como inspiración para una aventura. Su innovadora serie «Alone in the Dark» había roto moldes y –al igual que «Shadow of the Comet»– estaba basada en los relatos del famoso autor. En 1995 volvían al género de la aventura gráfica en su forma más tradicional (*point-&-click*) con el lanzamiento de «Prisoner of Ice». Esta vez, Infogrames adaptaba un relato concreto de Lovecraft de los Mitos de Cthulhu, "En las montañas de la Locura" (1931), pero con una historia nueva en la que estaban involucrados los nazis. Encarnábamos a Teniente Ryan, un agente norteamericano enviado en submarino a la Antártida para una misión de rescate que pronto descubriría el horror.





VISITA AL E3

Acabábamos de regresar del Centro de Convenciones de Los Ángeles –nueva sede de la Electronic Entertainment Expo– absolutamente exhaustos, pero encantados por la cantidad y calidad que prometían los proyectos mostrados en la feria, desde el de «Primal Rage» (Blizzard) hasta el de «Rebel Assault II» (LucasArts). Aquella edición supuso el pistoletazo de salida para nuevos formatos de consola, en coexistencia con el PC.





MICROMANÍA 06 SEGUNDA ÉPOCA

Acudíamos a ferias en las que la industria mostraba sus innovaciones y explorábamos la capacidad de la nueva generación de consolas de 32 bits.



ACTUALIDAD - RECREATIVAS Y REALIDAD VIRTUAL

En el Fer'95 de Madrid descubrimos espectaculares máquinas recreativas. Luego, acudimos a Marbella para disfrutar de nuevas experiencias en Realidad Virtual.



REVIEW DE KNIGHTS OF XENTAR

Después del éxito de «Cobra Mission», Megatech volvía a ofrecernos en PC un JDR a la japonesa, cómica, repleta de geniales puzles y de escenitas algo "guarrindongas".



SUPLEMENTO DE SEGA SATURN

Anticipando el inminente duelo Saturn vs PlayStation, descubríamos todos los detalles de la consola de Sega y de sus juegos exclusivos, como el esperado «Virtua Fighter».



REVIEW DE SLIPSTREAM 5000

Muy pocos se acuerdan de este sensacional arcade de carreras de Gremlin, pero el caso es que fue uno de los juegos más brillantes e influyentes de su época.

EN PORTADA HELLGATE LONDON

¡Los demonios invaden el rol!

No es que el primer proyecto de Flagship Studios, nos llevase al infierno. No, eso ya lo habíamos visto en otrosjuegos. Era que los demonios conseguían invadir nuestro mundo a través de una puerta abierta al mismo infierno en el corazón de Londres en el 2038. «Hellgate London», –proyecto que descubríamos en exclusiva en aquel número 125– era la promesa de una nueva concepción, capaz de reunir lo mejor de los JDR y la espectacularidad de la acción en primera persona, la misma receta que hoy saboreamos en «The Witcher» o «Fallout».

Los integrantes de Flagship venían de acumular experiencia en la saga «Diablo» pero emprendían un proyecto ambicioso y muy complejo, no solo en aspectos del desarrollo –ténico, narrativo y artístico– sino también y, muy especialmente, en el comercial. Dar a conocer «Hellgate», mostrar todo su potencial y convencer a medios y jugadores de que tenía Rol del bueno y acción trepidante, iba a requerir demostraciones incontestables.



Un "Diablo" en primera persona era la idea que podía definir lo que esperábamos encontrar en «Hellgate».

Un camino difícil

Templarios, Cabalistas y Cazadores –las tres clases de personaje ideadas para el juego–, prometían un JDR con una progresión profunda y abierta, y un objetivo: "matar demonios". El mundo de «Hellgate» tampoco iba a quedarse atrás en amplitud y matices. Sin embargo, tras dos años de desarrollo, el juego llegaría demasiado tarde para aprovechar la atención lograda inicialmente y con ciertos fallos conceptuales que limitaron su éxito.



MICROMANÍA 125, TERCERA ÉPOCA

Desde luego, la de aquél número de Junio de 2005 no es de las portadas más vistosas de Micromanía, pero al menos sirvió para dar una idea de lo que nos íbamos a encontrar en el entonces desconocido «Hellgate London».



El apocalíptico escenario de un Londres en ruinas devastado por demonios, las armas futuristas y los poderes místicos prometían una mezcla cautivadora.

EL PERSONAJE BILL ROPER



«Hellgate London» fue también el proyecto personal del californiano Bill Roper. Después de haber participado en la creación de sagas como «StarCraft», «WarCraft» y «Diablo», como líder de Flagship Studios vinculaba el juego a su figura personal, aunque, quizá, no con el impacto mediático que hubiese deseado. Desde 2008 forma parte de Cryptic Studios. Su última obra es el MMO «Star Trek Online».

DESTACADO
JUICED
Tuning y carreras clandestinas muy en serio



Todos habíamos pisado a fondo ya en uno de los primeros «Need for Speed: Underground» de Electronic Arts... ¿Qué tendría que ofrecer este juego desarrollado por el estudio de Juiced Games –apoyado por THQ– que no hubiésemos visto ya? Pues, que no hubiésemos visto... poco, la verdad. Pero que hubiésemos disfrutado con una sensación de realismo convincente y adictiva, nada de su nivel. «Juiced» era un juego abierto en cuanto a opciones de mejora y tuning, espectacular visualmente –qué gran modelo de daños– y sólido técnicamente, pero lo mejor era el formidable control de los bólidos. Además la IA de los rivales era de lo mejor del género. En su contra, tenía un exigente sistema de progresión económica que restringía su disfrute a los jugadores más entregados.





INFORME DESDE EL E3

Aquel año, durante el arranque de la feria de Los Ángeles la redacción estaba ocupada en ultimar el número de junio. Aún era pronto para contaros todo lo que daría de sí el E3, eso sería el mes siguiente. Pero nuestro director, que estaba allí para tomar nota de todo lo que la feria tenía que enseñar, pudo enviarnos un breve avance de la feria a modo de aperitivo con los títulos clave: «Quake 4», «Spore», «Prey». Y una niña, Alma, sería la inquietante protagonista de aquel E3. ¿La recuerdas de «F.E.A.R.»? ¿En tus pesadillas?



MICROMANÍA 125 TERCERA ÉPOCA

Con el verano a las puertas y con todas las miradas puestas en el E3, costaba prestarle atención a las novedades del mes, pero merecían la pena.



PANTALLAS THE MATRIX: PATH OF NEO

Con «Enter the Matrix» lo habíamos pasado de lo lindo esquivando balas y zurrando a los agentes. Ahora, con Neo de protagonista en el juego, la cosa se complicaba.



REVIEW COLD FEAR

A los estudios de Darkworks se les daba fenomenal lo del survival horror. Después de «Alone in the Dark: The New Nighmare», nos subían a bordo de un buque maldito.



REVIEW IMPERIAL GLORY

Por fin podíamos conquistar Europa movilizando nuestro ejército para batirnos contra el mismísimo Napoleón en Waterloo o lidiando con la diplomacia más artera.



LUPA WORLD OF WARCRAFT

Pese a las facilidades que Blizzard acostumbra en sus juegos, un MMO de las dimensiones de «World of Warcraft» bien merecía algunos consejos y explicaciones.

CLÁSICOS DE VUELTA

AL-QUADIM: THE GENIE'S CURSE



«Al-Qadim», si no estás muy versado en clásicos de D&D, quizá no te suene, pero el juego de Cyberlore de 1994 está de vuelta en GOG. Es una fascinante aventura de las 1001 noches para roleros de pro.
■ *www.gog.com*

DOOM



Ahora que la alpha cerrada de «Doom» está en marcha, es un momento perfecto para rejugar la saga. El original no está ya disponible, pero en Steam sí están desde «The Ultimate Doom» a «Doom 3: BFG Ed.».
■ *store.steampowered.com*

SYSTEM SHOCK



Es curioso que «System Shock» haya llegado a GOG después que su continuación, pero ya está disponible en una «Enhanced Edition» y por menos de 10 euros. ¡Un clasicazo que no debes perderte!
■ *www.gog.com*

Grandes clásicos que aparecen reeditados en Internet, el regreso de creadores de los años 90, ferias, hardware retro y un vistazo a los orígenes de sagas que están más de actualidad que nunca.

REMAKE DE MASTER OF ORION

¡A conquistar la galaxia retro!

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** NGD Studios/Wargaming ■ **Lanzamiento:** Por determinar
■ **Precio:** Por determinar ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com* ■ **Web:** *masteroforion.eu/es* **INTERÉS:** ■■■■■■■■

No, Wargaming aún no ha lanzado «Master of Orion», el remake de una de las mejores sagas de estrategia en PC de todos los tiempos, pero no puede andar muy lejos la versión de acceso anticipado cuando ya se puede acceder a los datos sobre la misma en Steam. Aunque este remake se está desarrollando en Buenos Aires, por parte de NGD Studios, está siendo supervisado por miembros del equipo de desarrollo original, y además Wargaming se caracteriza por lanzar unos productos pulidos al extremo. Si eres fan de los juegos 4X o de la saga original, no pierdas de vista el desarrollo.



Algunas naves, algunos líderes de facción son lo primero que se ha desvelado del juego, pero poco más.



Las primeras imágenes de juego de «Master of Orion» no presentan más que algunos diseños básicos de menús. Todo está aún por desvelar.

EDICION ESPECIAL



Sí, aún no está disponible, pero desde hace un par de meses sabemos cómo será la Edición de Coleccionista de «Master of Orion» y tiene una pintaza estupenda, tanto para los nostálgicos de la saga original como para los neófitos, pues incluirá, además del juego nuevo, la trilogía original, el acceso anticipado a las primeras versiones jugables, naves con estilo retro pixelado, la banda sonora orquestal, un libro digital de arte y una especie adicional: los terranos khanate.



LOS VIEJOS DESARROLLADORES NUNCA MUEREN...

DINO DINI

El genial creador de una de las no menos geniales sagas de fútbol de los años 90 está de vuelta, pues «Dino Dini's Kick Off Revival» se ha anunciado para 2016, aunque, por ahora, sólo para PS4 y PS Vita en exclusiva, aunque, sinceramente, dudamos de que no acabe apareciendo en PC antes o después.
■ *www.facebook.com/KickOffRevival*



ERIC CHAHI

Pocos juegos como «Another World» marcaron a tantos jugadores en los años 90. Eric Chahi, el creador galo que cuenta también en su curriculo con títulos como «Future Wars» o «Heart of Darkness», tiene en preparación su biografía oficial en inglés vía Kickstarter. Se puede seguir todo el proceso en Facebook.
■ *www.facebook.com/Another.World.OFFICIAL*



FALLOUT ANTHOLOGY

¿Quieres conocer los orígenes del holocausto?

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Inglés/Español ■ **Estudio/compañía:** Interplay/Bethesda ■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** Variable ■ **Consíguelo en:** *www.amazon.com o www.amazon.co.uk* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Apenas han durado una semana disponibles. Y es que las ediciones especiales de «Fallout Anthology», con un estuche exclusivo en forma de bomba atómica y la colección completa de la saga –menos «Fallout 4»–, eran demasiado golosas. Han sido distribuidas en España a través de GAME en exclusiva, pero Koch Media, la distribuidora en nuestra país, nos confirma que están agotadísimas y no se repondrán. Por fortuna, ahí está Internet, con copias disponibles en Amazon (UK y USA), pero a más del doble del precio oficial. Eso sí, si quieres jugar con los clásicos, pero no eres fan de las cajas, búscalos en Steam.

■ *store.steampowered.com*



¿Querías una bomba como ésta? Pues si pensabas acudir a tu tienda GAME, que sepas que están agotadísimas. La alternativa está en Internet.

RETROBARCELONA 2015

Los píxeles inundaron Barcelona

Durante el fin de semana del 14 y 15 de noviembre pasados, si visitaste Barcelona pudiste viajar atrás en el tiempo, a los años 80 y 90, gracias a RetroBarcelona. La tercera edición de la feria Retro de la capital catalana se celebró en el Museo Marítimo y ofreció al fan del retro desde conferencias a la oportunidad de ver en directo máquinas legendarias o la posibilidad de comprar alguno de esos clásicos de 8 y 16 bit que aún no tenías en tu colección. Mención especial para nuestros admirados responsables de la web El Mundo del Spectrum, que celebraron una ponencia analizando las listas de clásicos de Micromanía.

■ *www.retrobarcelona.org*





LA WEB DEL MES

RETRO REMAKES



¿Cómo habrían sido algunos clásicos de 8 bit en la actualidad? Pues deja que Retro Remakes te dé la respuesta. Esta estupenda web británica ofrece remakes de algunos clasicazos de Spectrum, VIC 20, Atari St, Commodore 64, etc. adaptados a PC, con mayor paleta de colores y cambios visuales, pero manteniendo el diseño de jugabilidad de todos los títulos. En su biblioteca hay casi una treintena de juegos, con especial atención a algunos títulos legendarios de Ultimate. ¡Pruébalos!

■ *www.retroremakes.co.uk*



Algunos grandes nombres se cuentan entre las adaptaciones para PC de Retro Remakes, como «Atic Atac» o «Sabre Wulf», y funcionan a las mil maravillas.



HARDWARE RETRO PARA LOS MUY FANS

Seguro que si has superado la treintena has jugado en algún momentos con una SNES, o una MegaDrive, NES, etc. Los más entusiastas conocerán otras máquinas minoritarias como TurboGrafx o PC Engine. Y si eres coleccionista de esas y otras consolas, ahora tienes la oportunidad de hacerte –cuando repongan stock, eso sí– con una Retro Freak en Play Asia. Esta máquina suprema retro es compatible con cartuchos de las consolas mencionadas y muchas más, y además puedes volcarlos a tarjetas SD. Más información en:

■ *www.Play-Asia.com*



JUEGOS Y STREAMING SIN PAUSA

D-LINK WIRELESS AC1900 DUAL-BAND GIGABIT CLOUD ROUTER (DIR-880L)

Producto: Router WiFi **Precio:** 249 € **Más información:** D-Link **Web:** *www.dlink.com*

La conexión de fibra óptica y los adaptadores de red con funciones gaming han mejorado enórmemente las posibilidades de disfrutrar de contenido audiovisual en streaming sin retrasos, al tiempo que permiten una fluidez total en el juego online. Sin embargo, muchos jugadores no pueden disfrutar el potencial de su equipo y conexión porque su red WiFi doméstica no está a la altura.

Y es que, para poder garantizarte la mejor conexión posible necesitas un router WiFi en condiciones. Veloz, con un buen alcance, un gran ancho de banda, última tecnología de conectividad y el protocolo de transmisión más ágil. Ahí es donde un router de alta gama como el AC1900 marca la diferencia, con una conexión 11 AC de alta velocidad . ¡Toda una garantía!

INTERÉS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Conectividad WiFi:** Protocolo 802.1 AC (a/b/g/n) de red inalámbrica.
- **Velocidad:** Banda dual inalámbrica con velocidades de hasta 1,6 Gbps.
- **Enlace:** Tres antenas con función Advanced AC SmartBean para fortalecer la señal.
- **Puertos:** Gigabit WAN/LAN, USB 3.0 y 2.0.
- **Funciones avanzadas:** Almacenamiento en la Nube (Mydlink) y acceso remoto.
- **Seguridad:** WPA / WPA2 y WPS PIN/PBC

CONEXIÓN

El modelo DIR-880L sigue siendo un router de vanguardia, aunque lo cierto es que lleva más de un año en el mercado. Este tiempo ha servido para que su precio se modere un poco y, además, han ido apareciendo nuevo hardware (con soporte Wi-Fi AC) de red capaz de aprovechar su poder de transmisión. Si tu PC tiene menos de dos años, lo tendrás. Así, la tecnología de **banda dual** a 2,4 GHz o 5 GHz te garantizan una transmisión fiable, con una **optimización de tráfico muy eficiente.**



JUEGOS ONLINE



Hemos pasado unas cuantas horas descargándonos contenidos (vídeos, películas fundamentalmente). Mientras tanto, nuestras partidas de «World of Warcraft», «Star Wars: Battlefront» y «World of Warships» seguían su curso sin retrasos ni pérdida de datos, **sin el más breve lapso**. Incluso podíamos percibir una leve ventaja con respecto a otros jugadores que, sin duda, no podían actualizar la actividad del mundo online al que estábamos conectados. Pese a que nuestra conexión de fibra es de 50 Mbps -que no está nada mal- es muy apreciable el incremento de la velocidad con respecto a un router proporcionado con la instalación de red.

CONTENIDO EN STREAMING

¿Quieres subir vídeos a Youtube? ¿Te gusta seguir las retransmisones de torneos de eSports? ¿Has contratado servicios de contenidos a la carta? Con el Juego en la Nube y cada vez más contenidos en oferta el streaming es ya el presente del entretenimiento digital. Con una buena conexión de fibra y el DIR-880L no tendrás problema para disfrutarlo.

Mención aparte merecen las **funciones de acceso remoto** desde móviles y almacenamiento en la Nube, con todo un repertorio de aplicaciones de D-Link que suponen un valor añadido a las altas prestaciones del router.



HEADSET PARA JUEGOS MODULAR
PLANTRONICS RIG 500E

Producto: Auriculares con micrófono **Precio:** 129,99 €
Más información: Plantronics **Web:** *www.plantronics.com/es/*

La experiencia acumulada por la firma Plantronics, proporcionando equipos a jugadores profesionales en torneos de eSports en la liga ESL ha dado lugar al nuevo diseño del RIG 500E, un headset USB con sonido **envolvente 7.1** que se adapta a las exigencias de la competición, con dos parejas de **cascos: aislantes o ventilados.** Además, ofrecen una calidad de audio máxima (24 bits).
INTERÉS



ASEQUIBLE Y CON FUNCIONES GAMING
SHARKOON SKILLER PRO +

Producto: Teclado gaming **Precio:** 36,99 €
Más información: Sharkoon **Web:** *www.sharkoon.com*



Las características gaming no están ya restringidas a periféricos caros. Al menos, así lo demuestra Sharkoon, con su nuevo Skiller PRO+. Se trata de un teclado de membrana con **iluminación LED** ajustable, (7 colores) que dispone de una **memora para almacenar 3 perfiles** de uso con sus 6 teclas para macros. Cuenta, además, con 9 botones para funciones multimedia, teclas "W, A, S, D" intercambiables y pulsación *anti-ghosting*.
INTERÉS

DISEÑO CLÁSICO Y COMPATIBLE
XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER

Producto: Gamepad (PC, Xbox One) **Precio:** 64,95 € (Mando inalámbrico), 17,99 € (adaptador) **Más información:** Microsoft **Web:** *www.microsoft.com*

Aunque muchos preferirán la sofisticación del próximo mando Xbox Elite, lo cierto es que el clásico mando de Xbox One es una garantía de buen diseño y funcionalidad con juegos. Ahora, gracias al recién estrenado **Xbox Wireless Adapter**, puedes hacer inalámbrico tu Xbox Controller o comprar directamente el modelo **Xbox One Wireless Controller** que ves aquí.
INTERÉS



TECNOGAMING



PORTÁTIL GAMING FULL HD O 4K

El Asus ROG G752 pretende situarse en lo más alto de las aspiraciones de los jugadores más entusiastas. Sus argumentos son un **chip Skylake** Core i7-6700HQ, hasta 64 GB de RAM y una GPU Geforce GTX 980M. Pero además, llegará en dos versiones, con **pantalla FullHD o 4K**.
www.asus.es



RATÓN MMO ACTUALIZADO

Razer ha lanzado una tercera versión de su ratón Naga, orientado a juegos MMO, que deja atrás la iluminación LED por el **sistema Chroma** (RGB) y sustituye el sensor láser 4G por un nuevo **5G** capaz de alcanzar una resolución de 16.000 ppp. Mantiene los **12 botones mecánicos** (19 en total).
www.razerzone.com



PODEROSO Y FÁCIL DE LLEVAR

MSI ha presentado su nuevo GS40 Phantom, un equipo gaming de 14 pulgadas, con pantalla IPS Full HD, diseñado para ser portable y potente. **Es muy delgado**, sólo de 19,5 a 21,8 milímetros de grosor. Cuenta con chip **Skylake Core i7**, una GPU GeForce GTX 970M y hasta 32 MB de RAM.
es.msi.com



NUEVO HEADSET GAMING 7.1

Mad Catz ha anunciado un nuevo modelo de auriculares gaming, los **Tritton Katana**. Dotados de conexión inalámbrica de 10 metros de rango, ofrecen **sonido envolvente 7.1** con tecnología **DTS Headphone X**. Se conectarán a un puerto **HDMI** para lograr la máxima defnción de audio.
www.madcatz.com



JUGAR A LO GRANDE
ACER PREDATOR XB271HU

Producto: Monitor gaming **Precio:** Alrededor de 799 €
Más información: Acer
Web: *www.acer.com*

La serie Predator de Acer incorpora un monitor gaming de gama alta. Su pantalla, un panel IPS de 27 pulgadas, ofrece **resolución WQHD**, un tiempo de respuesta de 4ms y una tasa de refresco de 144 Hz (165 Hz con overclock). Además, incluye tecnología **Nvidia G-Sync** para eliminar la fractura de imagen y cuenta con 3 perfiles de imagen. El equipamiento se completa con altavoces de 2W, puertos USB 3.0 y entradas HDMI o DisplayPort.

INTERÉS

ALMACENAMIENTO COMPACTO
ZOTAC PREMIUM EDITION SSD

Producto: Disco SSD **Precio:** Por determinar
Más información: Zotac **Web:** *www.zotac.com*

Zotac es muy conocida por sus Mini-PC ZBOX y por sus tarjetas gráficas. Pero la compañía también desarrolla otros muchos productos y, ahora, también fabricará discos SSD. **Los primeros Zotac Premium Edition SSD** estarán disponibles con **capacidades de 240 y 480 GB**, y serán capaces de alcanzar velocidades de 520/500 Mbps. Se conectará mediante interfaz SATA 3.

INTERÉS



UTILIDAD Y DISEÑO VISTOSO
SHARKOON BW9000

Producto: Chasis de semitorre ATX **Precio:** 69,90 €
Más información: Sharkoon **Web:** *www.sharkoon.com*

La variedad de modelos complica la elección de un chasis para tu PC. Pero si no te quieres complicar y buscas una caja **versátil, bien equipada y resultona,** con la BW9000 de Sharkoon no te vas a equivocar. Disponible **en blanco o negro**, su panel I/O ofrece puertos USB 3.0 y 2.0. Dentro, admite gráficas de hasta 430 mm, cuenta con ventiladores de 40 y 120 mm, y varias de bahías de 3,25" y 2,5".

INTERÉS



GRÁFICOS DE LUJO
MSI GEFORCE GTX 980 TI GAMING GOLDEN EDITION

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 779 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*



Si buscas una gráfica de gama alta, con un alto rendimiento pero que no consuma demasiada potencia de tu equipo, deberías considerar la nueva GeForce GTX 980 Ti Gaming Golden Edition de MSI. Distinguida por un esquema de colores negro y dorado, cuenta con un sistema de **refrigeración de cobre** mucho más eficaz y, además, está equipada con nada menos que **6 GB de memoria**.

INTERÉS

PLATAFORMA MODULAR
COOLER MASTER MASTERCASE 5

Producto: Chasis semitorre ATX **Precio:** 124,90 €
Más info.: Cooler Master **Web:** *www.coolermaster.com*



Una caja que permita trastear cómodamente y ofrezca amplias posibilidades de configuración es todo un reclamo para los modders que busquen las **configuraciones más ambiciosas.** Así es la nueva MasterCase 5, capaz de integrar disipadores de hasta 190mm, gráficas de 412 mm y una diversidad de unidades de disco en un gran parque de bahías de 2,5", 3,5" y 5,25" pulgadas.

INTERÉS

POTENCIA GRÁFICA COMPACTA
SAPPHIRE RADEON R9 380 ITX COMPACT

Producto: Tarjeta gráfica **Precio:** 199 €
Más información: Sapphire **Web:** *www.sapphiretech.com*

Los equipos compactos y Mini-PC se han puesto muy de moda por su reducido tamaño y atractivo diseño... Pero actualizarlos era imposible hasta hace poco. Afortunadamente, cada vez son más comunes lanzamientos como los de la nueva Radeon R9 380 ITX Compact de Sapphire. Solamente **mide 170 mm de longitud y 110 de altura.** Sin embargo, integra 2 GB de memoria y ofrece un alto rendimiento.

INTERÉS



SONIDO 3D SIN LÍMITES
POWERCOLOR DEVIL HDX

Producto: Tarjeta de sonido **Precio:** 119,90 €
Más información: PowerColor **Web:** *www.powercolor.com*



Aunque existen soluciones de sonido envolvente a través de auriculares muy logradas, nada es equiparable a una tarjeta de sonido interna, capaz de brindar una conectividad amplia, procesar el sonido 7.1 y permitir una gran variedad de formatos y ajustes. La nueva Devil HDX es una opción entre estas últimas, con las **mejores prestaciones** y un procesador de audio C-Media avanzado.

INTERÉS

AMBIENTE DE AUDIO INMERSIVO
AVERMEDIA BALLISTA TRINITY

Producto: Conjunto de altavoces 2.1 **Precio:** 149 €
Más información: AVerMedia **Web:** *www.avermedia.com*

No siempre es posible disfrutrar de un conjunto de altavoces, pero cuando dejas los cascos y subes el volumen, un entorno de **sonido realista te sumerge totalmente en el juego.** Eso es lo que te ofrece el sistema Ballista Trinity. Cuenta con dos altavoces de 2.75" y un subwoofer de 6,5" para conseguir un entorno nítido... O atronador.

INTERÉS







TECNOTREND



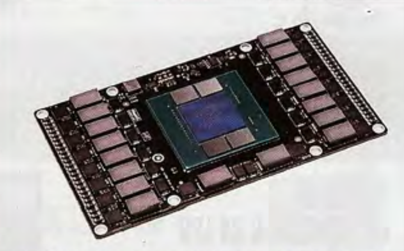
ESPECTÁCULO ULTRAPANORÁMICO

Si te parece impresionante el monitor Acer de la página anterior, vas a alucinar con el Z35 que la compañía planea lanzar. Consiste en una **pantalla ultrapanorámica curva en 21:9**, con resolución de 2560 x 1080 píxeles y una frecuencia de refresco de 200 MHz. También tiene dos altavoces de 9W.
www.acer.com



IDEAL PARA UN SISTEMA MÚLTIPLE

No suele importar mucho, salvo que montes un sistema multimonitor, pero se agradece que los márgenes sean lo más delgado posible. Así es el I2781FH de AOC, una pantalla IPS de 27 pulgadas FullHD. Los biseles apenas miden unos milímetros y favorecen la experiencia. Su precio es de 270 €.
www.aoc.com



PRÓXIMAS GPU NVIDIA EN CAMINO

Poco a poco, se van desvelando nuevos detalles de la próxima **arquitectura Pascal de 14 nm** que Nvidia empleará para una nueva generación de tarjetas gráficas. Integrará 17 millones de transistores y un ancho de banda de 1024 GB/s. Promete un rendimiento mucho más eficiente.
www.nvidia.com



IMAGEN GAMING ACTUALIZADA

Los monitores son uno de los ámbits que mayor evolución tecnológica impulsa. Así, el reciente AUS ROG Swift PG278Q que analizamos hace poco tiene ya un sustituto, el PG279Q. Será un panel IPS W-LED de 27" con resolución QHD, refresco a 144 Hz y equipado con G-Sync. Su precio, unos 800 €.
www.asus.es

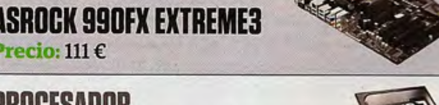
COMPONENTES
La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

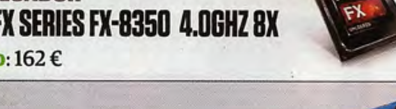
CAJA
NOX COOLBAY SX
Precio: 42 €



PLACA BASE
ASROCK 990FX EXTREME3
Precio: 111 €



PROCESADOR
AMD FX SERIES FX-8350 4.0GHZ 8X
Precio: 162 €



RAM
CORSAIR VENGEANCE PC3-15K DDR3 2X4GB
Precio: 62 €



TARJETA GRÁFICA
SAPPHIRE R7 370 DUAL-X OC
Precio: 164 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €



MONITOR
LG 24M37H-B 24 LED
Precio: 139 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

TECLADO
B-MOVE N8HAWK PRO
Precio: 24 €



RATÓN
B-MOVE BG PYTHON RATÓN
Precio: 15 €



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA XBOX 360/PC
Precio: 80 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

BENQ XL2411Z 24" LED 144 HZ
Precio: 289 €
Más información: BenQ
Web: *www.benq.com*

Diseñado para juegos y con excelentes prestaciones para juegos de acción, soporte 3D y calidad de imagen.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

GIGABYTE GEFORCE GTX 960 GAMING G1 WINDFORCE 4GB GDDR5
Precio: 249 € **Más información:** Gigabyte
Web: *es.gigabyte.com*

Toda una GPU GTX 960 con el extra de 4 GB, un eficaz sistema de refrigeración y un precio muy ajustado.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

SAITEK PRO FLIGHT X55 RHINO HOTAS SYSTEM
Precio: 179 €
Más información: Saitek
Web: *www.saitek.com*

Un diseño que procede de las preferencias de los jugadores de eSports, multiplataforma y con excelente calidad estéreo.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

BE QUIET! SILENT BASE 800

Precio: 119,90 €
Más información: Be quit
Web: *www.bequiet.com*

Sobria y versátil, esta torre de Be quiet! admite cualquier configuración, por ambiciosa que sea.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 Terabites.



TECLADO

G.SKILL RIPJAWS KM780 MX (CHERRY RED/BROWN)

Precio: 135 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

La nueva línea gaming de G.Skill, el KM780 tiene una variante con iluminación (no RGB) y teclas mecánicas.



RATÓN

G.SKILL RIPJAWS MX780

Precio: 70 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

Con 8 botones, memoria, iluminación RGB, un sensor láser de 8200 ppp y un diseño ajustable y con pesas.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER T50 FERRARI FORCE FEEDBACK

Precio: 199,99 € **Más información:** Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El T50 ofrece un considerable realismo con diseño ferrari, respuesta de fuerza y conexión multiplataforma.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €



MONITOR
BENQ XR3501 35 LED 144HZ
Precio: 1.099 €



ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
RAZER BLACKWIDOW CHROMA
Precio: 179 €



RATÓN
RAZER OUROBOROS
Precio: 135 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG
Precio: 299 €

ASTRO A50
Precio: 300 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ALIENWARE STEAM MACHINE

Precio: 669 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Si apuestas por SteamOS y el catálogo de Steam, las máquinas de Alienware te ofrece un estupendo rendimiento y máquinas con precios asequibles. La variante 2 tiene un gran equilibrio precio-rendimiento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i3-4170T
- **RAM:** 8 GB DDR3L a 1600 MHz (2 x 4 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ZOTAC NEN SN970 STEAM MACHINE

Precio: 1.199 € **Disponible:** *alternate.es*

La versión definitiva de la Steam Machine de Zotac es un prodigio de rendimiento en formato mini. Cuenta con un equipamiento fenomenal y una conectividad envidiable: lector, M.2, Bluetooth 4.0, WiFi y HDMI x 4.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400T
- **RAM:** 8 GB DDR 3 (hasta 16 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI AG240 2PE-056EU

Precio: 1.575 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

¡Más compacto imposible! MSI ha logrado conciliar el concepto todo-en-uno con el gaming, en un diseño elegante con pantalla de 23,6 pulgadas que viene magníficamente equipado de tecnologías para jugar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 860M 2 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB SATA

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.499 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.109 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Es difícil imaginar un PC que reúna tantos componentes de alto nivel por un precio menor. Y menos en formato compacto, con el elegante chasis Bitfenix Phenom que le va de fábula.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2 x 8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA LITTLE BATTLEBOX

Precio: 1.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Cambio de categoría! Ahora el elegante y pequeño titán de Coolmod es más asequible. Se trata de uno de los equipos gaming compactos que cuenta con una excelente integración para las máximas prestaciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980 Ti OC 6 GB
- **Disco duro:** SSD 1TB SATA3

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA FLAGSHIP

Precio: 3.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Una bestia del gaming! El peculiar chasis compacto Corsair Air 540 alberga en este modelo una configuración extrema, perfectamente integrada, capaz de ofrecer un rendimiento difícil de igualar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 5960X
- **RAM:** 32GB DDR4
- **GPU:** GTX Titan X
- **Disco duro:** M.2 256Gb+1TB HDD

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

PCCOM APOCALYPSE

Precio: 929 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La configuración seleccionada por Pc Componentes en este equipo es una de las más completas y mejor equilibradas. Cuenta con un excelente sistema de refrigeración, grabadora DVD y un veloz SSD.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4 G.Skill Ripjaws V Red 2400 (2x4 GB)
- **GPU:** MSI GeForce GTX960 4GB
- **Disco duro:** SSD 120GB Samsung + HDD 1TB Seagate

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ILIFE ELITE SAMURAI X

Precio: 1.369 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

La sensación de elegancia y sofisticación que inspira el chasis Phantom 410 de NZXT describe lo que ofrece el Samurai X, un sensacional sobremesa de precio todavía razonable y con un equipamiento soberbio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ (2X8 GB)
- **GPU:** ASUS GTX 970 Strix 4GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

NEWCOOLPC GAMER XIV

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Con las últimas variantes de componentes de alta gama, la selección del Gamer XIV es soberbia y encaja. Alto nivel, pero sin que nada sobre ni desentone. El chasis NZXT Phantom 530 es, eso sí, llamativo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** GTX 980 OC 4GB
- **Disco duro:** SSD 250 GB SATA3 + HDD 1TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

ALTERNATE NVIDIA BATTLEBOX 2K15 W10H

Precio: 3.479 € **Disponible:** *www.alternate.es*

El alto precio del soberbio Battlebox se justifica con una configuración de lujo, basada en el chasis Cooler Master Cosmos SE que los más entusiastas apreciarán. La fuente de 1050 W alimenta dos GPU Nvidia en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K (6ª generación)
- **RAM:** 16 GB DDR4-2133
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 Ti 6 GB (SLI)
- **Disco duro:** SSD 500 GB + HDD 4 TB SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

MSI GP62 2QE-202XES LEOPARD PRO

Precio: 999 € **Disponible:** *es.msi.com*

Los portátiles gaming de MSI incorporan una gran amplitud de tecnologías gaming. El nuevo GP62 de 15,6" viene con un equipamiento muy, sonido inmersivo Hahimic, red Killer y teclado SteelSeries.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5700HQ
- **RAM:** 8 GB DDR3 SODIMM
- **GPU:** Nvidia GTX 950M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA +128S SD M.2 SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G501JW-CN288H

Precio: 1.313 € **Disponible:** *www.asus.es*

En la gama media de portátiles gaming, Asus nos ofrece esta variante del G510JW, con pantalla de 15,6", que cuenta con una configuración muy completa y bien equilibrada, buen diseño y prestaciones gaming.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3-1600 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M 4 GB
- **Disco duro:** SSD 128 GB SATA3 + HDD 1 TB SATA-TPM

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GT72 DOMINATOR 2QD-1696XES

Precio: 1.699 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Integrando lo último en tecnologías gaming, una capacidad de rendimiento extremo y una formidable selección de componentes, el GT72 Dominator es uno de los mejores portátiles gaming del momento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5700HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 SODIMM (2x8 GB)
- **GPU:** GTX 970M 3 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB M.2 SATA

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

MÁS DE 2.000 €

ASUS ROG G750JY-T4051H

Precio: 2.189 € **Disponible:** *www.asus.com/es*

Reúne una selección de componentes tope de gama, el equipamiento más completo para un portátil y todo ello integrado en un diseño excepcional de 17,3". Así es esta bestia del gaming de Asus.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 32 GB DDR3L 1600 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB SATA3 + 2 x SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

LOS ARTÍCULOS MÁS TENTADORES PARA REGALO

En Navidad, además de reencontrarte con los tuyos e intentar ser mejor persona, puedes darte algún que otro capricho. Aquí te proponemos algunas ideas de todos los precios, para que regales, te regalen... o te regales tú, que te lo mereces.



SPHERO BB-8 DE STAR WARS



Robot electrónico programable
El BB-8 es uno de los droides de la nueva película de Star Wars. Sphero ha realizado una réplica que puedes guiar desde tu smartphone. El drone es capaz de grabar vídeos holográficos, explorar y evolucionar. Hay muchas otras versiones del droide pero son de juguete, modestas.
www.disneystore.es

169 €



119 €

BATMAN DE DC

Estatua de «Batman Arkham Knight» de DC Collectives
¡La estatua de DC Collectives de 24 cm tiene todos los detalles!
www.vistoenpantalla.com



39,95 €

JACOB FRYE, THE IMPETUOUS BROTHER

Estatua de Jacob Frye en «Assassin's Creed: Syndicate»
Figura de Ubicollectives de Jacob en una pose desafiante. Mide 33 cm.
shop.ubi.com



39,95 €

EVIE FRYE, THE INTREPID SISTER

Estatua de Evie Frye en «Assassin's Creed: Syndicate»
Figura de Ubicollectives de 33 cm con Evie en posición de ataque.
shop.ubi.com



26,99 €

LONE WANDERER

Figura de la saga «Fallout»
Una figura articulada de 15 cm del trotamundos fabricada por Funko en la línea Fallout Legacy Collection.
www.vistoenpantalla.com



26,99 €

ARMADURA DE COMBATE

Figura de la saga «Fallout»
La armadura del refugio 111 de la serie Fallout Legacy Collection. Mide 15 cm y está articulada.
www.vistoenpantalla.com



229 €

VENOM SNAKE

Venom Snake en «MGSV – The Phantom Pain» de Play Arts Kai
Una de las más detalladas figuras de Venom Snake. Mide 25 cm.
store.eu.square-enix.com



44,99 €

TIE FIGHTER CLASS II

Nave TIE Fighter de las Fuerzas Especiales, de Hasbro
El imponente caza TIE imperial del Star Wars: Episodio VII, (40 cm).
www.toysrus.es



54,99 €

X-WING T-70

Nave X-Wing que pilota Poe Dameron, de Hasbro
El caza de uno de los protagonistas de El Despertar de la Fuerza (44cm).
www.toysrus.es

ACORAZADO BISMARCK

Maqueta del buque alemán Bismarck en «World of Warships» de Italeri - 1:700.
¿Quieres entretenerte las tardes de invierno construyendo una maqueta detallada? Si juegas a «World of Warships» apreciarás la del imponente acorazado Bismarck de la SGM.
shop.italeri.com



39,90 €



FALLOUT 4

Un inmenso JDR post-apocalíptico

En la esperada cuarta entrega de «Fallout» Bethesda nos ofrece un juegazo bestial, que perfecciona todas las mecánicas de la saga y nos brinda un contenido inconmensurable. Emocionante, profundo, inmersivo, genial.

www.game.es

59,95 €





59,95 €

CALL OF DUT: BLACK OPS III

La mejor acción bélica del año

Treyarch nos lleva a una guerra futurista y trepidante, con zombis y un genial modo cooperativo.

www.game.es



59,95 €

GRAND THEFT AUTO V

La adaptación más esperada

¡Mereció la pena! «GTA V» en PC es un juego sensacional, cautivador y espléndido en contenido.

www.game.es



50,99 €

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

El duelo definitivo de Batman

Formidable capítulo de la saga de Rocksteady que nos pone al volante del Batmóvil y viene con DLC extra.

www.xtralife.es



59,99 €

THE WITCHER III: WILD HUNT

Obra maestra del Rol fantástico

Uno de los mejores juegos del año por su excepcional narrativa, calidad artística y amplitud. ¡Genial!

www.game.es



54,95 €

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE

Acción e intrigas victorianas

La nueva entrega nos brinda una aventura repleta de acción en plena Revolución Industrial.

www.game.es



59,95 €

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

El regreso de una gran saga a PC

Además de un absorbente y genial recorrido narrativo desde los ojos del Big Boss, rebosa acción y calidad.

www.game.es



54,95 €

RAINBOW SIX: SIEGE

Acción táctica al asalto

Un esperado regreso al más puro estilo Tom Clancy con las operaciones tácticas más realistas.

www.game.es



59,95 €

STAR WARS: BATTLEFRONT

Bombazo de la acción online

Vibrantes batallas multijugador online en el universo Star Wars y con la maestría de DICE.

www.game.es



STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Culmina la trilogía

Llega por fin la tercera y última expansión de «StarCraft II» en la que podrás comandar a los Protoss encarnando al jerarca Artanis. El juego sigue siendo de los referentes de la estrategia en PC y Blizzard promete ampliarlo.

www.game.es

39,95 €





78,95 €

EL ARTE DEL ASEDIO

Rainbow Six: Siege Art of Siege Edition

Una edición completísima de uno de los grandes del año, con una guía táctica de 120 páginas, caja metálica y ventajas dentro del juego.
shop.ubi.com



94,95€

EL TURNO DE LA MAGIA

Might & Magic Heroes VII Collector Edition

Esta impresionante edición viene con una exclusiva caja que sirve de diorama donde colocar la figura de 26 cm entre otras muchas cosas.
www.game.es



91,95 €

ESTILO INDUSTRIAL

Assassin's Creed: Syndicate Charing Cross Edition

Una edición especial intermedia, espléndida en contenido, con una figura de Jacob e 27 cm , libro de arte, BSO y dos misiones extra.
shop.ubi.com



101,99 €

POR UNA BUENA CAUSA

Just Cause 3 Edición Coleccionista

La nueva aventura de Rico con una réplica de su Gancho de Anclaje, un libro de arte, un mapa islas Medici y contenido extra en el juego.
www.xtralife.es

MÁXIMO LUJO VICTORIANO

Assassin's Creed: Syndicate - Big Ben Edition

La más completa y exclusiva edición de «Syndicate» trae una figura de Jacob con la maquinaria del Big Ben, mapa a doble cara, libro de arte, estuche FuturPak, petaca, BSO y mucho más dentro del juego.
shop.ubi.com



139,95 €

PARA FANS DE BLIZZARD

StarCraft II: Legacy of the Void Collector's Edition

Aparte de una caja exclusiva, el DVD / Bluray "Entre Bastidores" y la BSO en CD, el contenido de esta edición es, sobre todo, digital para todos los juegos de Blizzard actuales.
www.game.es

79,95 €





39,95 €

EMPRENDE LA BATALLA

StarCraft II: Battlechest

Hazte con las dos entretas de la trilogía, «StarCraft II» previas a «Legacy of the Void».
www.game.es



104,95 €

ALÍSTATE EN LA ÉLITE

Rainbow: Six Siege Tactical Elite Edition

La edición más lujosa y espléndida. Incluye el pase de temporada.
shop.ubi.com



24,95 €

TODAS LAS CAMPAÑAS

Total War: Rome II Spartan Edition

Vive la historia de Roma, con todos los packs de campaña incluidos.
www.game.es



71,95 €

DE LOS BAJOS FONDOS

Assassin's Creed: Syndicate Rooks Edition

La más modesta edición especial del juego, sigue siendo interesante: caja especial, mapa, libro de arte, BSO y dos misiones extra.
shop.ubi.com

STEAM MACHINE DE ALIENWARE

Ordenador Alienware Steam Machine - variante intermedia
¡Ya están aquí las Steam Machines! Los modelos de Alienware son de los más emblemáticos y la variante intermedia viene bien equipada, con CPU Intel Core i5, gráfica GeForce GTX y 8 GB de RAM.
www.alienware.es

779 €



STEAM MACHINE DE ZOTAC

Ordenador Zotac Steam Machine- modelo SN920.
Con gran experiencia en mini-PC, Zotac ha lanzado una de las Steam Machines más compactas y poderosas. La SN920 tiene un chip Skylake, gráfica GTX 970M, discos SSD M-2 de 64 GB y HDD de 1 TB.
www.zotac.com/es/

999 €



VISOR DE REALIDAD VIRTUAL LAKENTO

Lakento MVR V3
La ingeniosa solución de Lakento nos brinda una posibilidad asequible para disfrutar de la realidad virtual. La última versión contempla el uso de un montón de smartphones de 4 a 6 pulgadas iOS o Android.
www.lakento.com

49,95 €

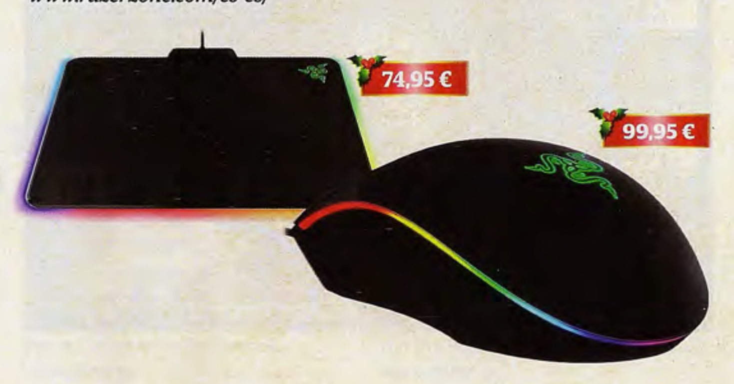


ESCRITORIO GAMING DE RAZER

Ratón Razer Diamondblack Chroma + alfrombrilla Firefly
Si quieres renovar tu equipamiento gaming de escritorio con un toque de lujo y el mejor rendimiento es opción de Razer es magnífica: el nuevo ratón Diamondblack y la alfrombrilla iluminada Firefly.
www.razerzone.com/es-es/

74,95 €

99,95 €





459 €

MONITOR 4K ASUS

Pantalla ASUS PB287Q
Una excelente opción para pasarse a pantallas 4K a 60 Hz, con una pantalla LED de 28 pulgadas.
www.asus.es



519 €

MONITOR 4K DE SAMSUNG

Pantalla Samsung LU28E590DS
Una pantalla TN de 28 pulgadas con resolución 4K ideal para los juegos y con un elegante diseño.
www.samsung.com



369 €

GRÁFICA GEFORCE DE MSI

Tarjeta gráfica MSI GeForce GTX 970 GAMING 4GB
Actualiza la GPU de tu equipo con una de las GeForce más potentes.
es.msi.com



249 €

GRÁFICA RADEON DE ASUS

Tarjeta gráfica ASUS Strix R9 380
También puedes optar por una de las nuevas AMD R9 300 a buen precio y con un alto rendimiento.
www.asus.es

XPERIA Z5 4K DE SONY

Smartphone Sony Xperia Z5 Premium
¿Quieres el teléfono móvil más exclusivo? Aquí lo tienes... Además de ofrecer características imponentes, el Z5 Premium es el primer móvil con una pantalla 4K. ¿Te imaginas probarlo con unas Gear VR?
www.sonymobile.com/es/

799 €

TECLADOS RETRO ZX SPECTRUM

Teclado Bluetooth ZX Spectrum / Pad ZX Spectrum Vega
Si eres un aficioado a los juegos retro o un veterano nostálgico seguro que los nuevos teclados que emulan el legendario ZX Spectrum te encandilan. ¡Son compatibles con los juegos de la época!
sinclair.recreatedzxspectrum.com / retro-computers.co.uk (Vega)

~160 €

~120€



TECLADO GAMING DE G.SKILL

Teclado gaming GSKILL Ripjaws KM780
Seguro que conoces al fabricante G.Skill por sus módulos RAM de alto rendimiento... Bueno, pues ahora también hacen periféricos gaming como el KM780 RGB, con teclas Cherry MX Red / Brown.
www.gskill.com

169 €



CASCOS STAR WARS DE TURTLE BEACH

Headset Turtle Beach Star Wars: Battlefront - Imperial/Rebelde
¿Vas a luchar en «Star Wars: Battlefront»? Si estás del lado rebelde elige los auriculares X-Wing Pilot. Y si eres un imperial, los Sandtrooper. En cualquier caso, contarás con un headset gaming de gran calidad.
www.turtlebeach.com

99,99 €

59,99 €





199,99 €

VOLANTE FERRARI

Conjunto de conducción Thrustmaster T150 Ferrari
Un conjunto con el sello Ferrari equipado con respuesta de fuerza.
www.thrustmaster.com



VOLANTE DE LOGITECH

Conjunto de conducción Logitech G920 Driving Force
Un volante deportivo, con excelente acabado y multiplataforma.
www.logitech.com/es-es/



29 €

PAD INALÁMBRICO DE NOX

Gamepad Nox Krom Khensu
Versátil y sin la incomodidad de los cables, el Kenshu es un gran aliado en juegos arcades y deportivos.
www.nox-xtreme.com



59,90 €

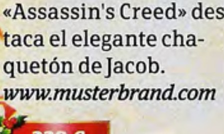
RATÓN GAMING DE OZONE

Ratón Ozone Argon Ocelote World Edition
El ratón del campeón Ocelote, con un sensor láser de 8200 DPI.
www.ozonegaming.com



CHAQUETÓN DE JACOB FRYE

Abrigo de la colección «Syndicate» de Musterbrand
Musterbrand está especializada en la confección de prendas que replican el atuendo de los videojuegos. En la colección de «Assassin's Creed» destaca el elegante chaquetón de Jacob.
www.musterbrand.com




229 €

CAZADORA DE BATMAN

Chaqueta de «Batman: Arkham Knight» de DC Cómics
¿Se puede molar más que luciendo con la chupa de cuero de Batman? Bueno, esta hecha de una imitación al cuero en poliuretano, pero muy lograda. Todavía está disponible, pero se agotará pronto.
www.vistoenpantalla.com




99.90 €



35 - 70 €

JOYAS DE STAR WARS

Colección de joyas "Star Wars: El Despertar de la Fuerza" de LAF
Adórnate con las joyas de Star Wars de LAF licenciadas por Disney.
www.lifeislaf.com/es/



8 - 12 €

¡COMO UN SUPERHÉROE!

Colección de camisetas de superhéroes de Sammy Dress
Hay un buen puñado de modelos de los héroes de Marvel y DC.
www.sammydress.com/es/



39,90 €

COMPLEMENTO DE BLACK OPS III

Bandolera de de 38 cm de «Call of Duty: Black Ops III»
Una bolsa versátil, robusta y funcional para fans de la saga.
www.vistoenpantalla.com



5 - 30 €

VISTE DE SOLDADO DE BLACK OPS III

Colección de prendas de «Call of Duty: Black Ops III»
Desde un llavero a una sudadera, que se sepa que eres un Black Ops.
www.game.es.xxx



30 / 70 €

BANDOLERA DE PIP-BOY

Bandoleras de «Fallout»
Puedes optar por la Vault Boy o reservar la Pip-Boy Messenger Bag en la tienda online de Bethesda
emp-online.es / store.bethsoft.com



10 - 30 €

ATUENDO DE FALLOUT 4

Colección de prendas «Fallout 4»
Camisetas de Nuka Cola, sudaderas, tazas y llaveros para lucir fuera del Refugio 111.
game.es / vistoenpantalla.com



5 - 60 €

ATUENDO DE STARCRAFT II

Colección de prendas de StarCraft II Legacy of the Void
La tienda online de Jinx cuenta con prendas licenciadas por Blizzard.
www.jinx.com



5 - 30 €

ACCESORIOS THE WITCHER

Colgante de la Escuela del Lobo
En Jinx puedes hacerte con prendas, tazas y el medallón de Brujo de Geralt... ¿Será Mágico?
www.jinx.com











59,95 €

GERALT Y SUS AMIGOS

The Witcher: juego de aventuras
Si te ha gustado «The Witcher 3» no te pierdas las aventuras de Geralt junto a Triss, Yarpen y Jarkier.
www.edgeent.com

34,95 €

CALLES DE LOS ASESINOS

Monopoly de «Assassin's Creed»
La contienda a lo largo del tiempo de los Asesinos y los Templarios, plasmada en un Monopoly.
www.game.es

34,95 €

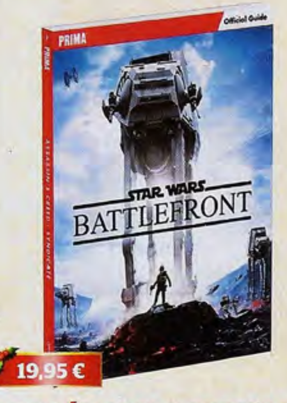
¡ECHA LOS DADOS, JEDI!

«Star Wars» Saga Edition
La célebre saga también ha sido adaptada a un Monopoly con figuritas de los personajes.
www.game.es

34,95 €

A VER, ¿QUIÉN HA SIDO?

Cluedo de The Big Bang Theory
Los más acérrimos fans de los videojuegos se reúnen. ¡A Sheldon le han tocado sus cosas!
www.game.es



19,95 €

LA GUÍA DE "LA FUERZA"

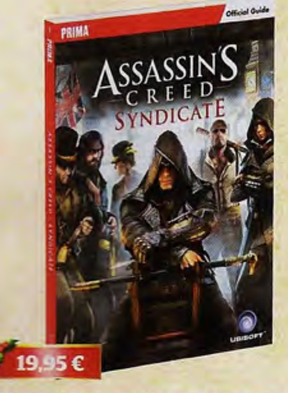
Guía de «Star Wars Battlefront»
¿Vas a por todas en «Battlefront»? No dejes que te apabullen con esta guía de tácticas imprescindible.
www.game.es



19,95 €

TÁCTICAS BLACK OPS III

Guía de «CoD:Black Ops III»
Completa la campaña y descubre las claves para que ningún "campero" te pille en multijugador.
www.game.es



19,95 €

LONDRES, SIN SECRETOS

Guía de «AC Syndicate»
Mapas detallados y todos los secretos para completar el 100% de los logros en el juego.
www.game.es



17 - 50 €

LA MAGIA DEL BRUJO

Guía de «The Witcher III: Wild Hunt»
No te pierdas ninguna quest, armadura ni espada explorando.
www.amazon.es

EL IMPERIO CONTRAATACA EN TU MESA

Risk de Star Wars: El Despertar de la Fuerza de Hasbro
Con el estreno de la séptima peli de Star Wars, Hasbro reedita su clásico Risk inspirado en la saga. Una concepción ingeniosa del juego en un tablero espacial, ricamente detallado con figuritas de las naves.
www.elcorteingles.es / ww.carrefour.es

39,95 €



SOBREVIVE FUERA EN EL YERMO

Guía de Supervivencia Vault Dweller's de «Fallout 4»
Además de ser una obra maestra, «Fallout 4» es uno de los juegos de rol más extensos y complejos que puedes jugar en PC. Con la guía oficial no te perderás nada. También hay una edición especial más lujosa.
www.game.es

34 /24 €









FALLOUT 4 La belleza rolera del apocalipsis

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Rol/Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Bethesda Game Studios/Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 59,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.fallout4.com* Un diseño atractivo, info justita y tienda.	**Bancos de trabajo:** 5 (más cocina/fogones) **Atributos principales:** 7 (S.P.E.C.I.A.L.), más 10 niveles de especialización de cada uno. **Tipos de arma:** Blanca, granadas, plasma, fuego, gamma, láser, bombas atómica. **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2300 a 2.8 GHz, Phenom II X4 945 a 3 GHz **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 30 GB **Tarjeta 3D:** GeFOrce GTX 550 Ti, Radeon HD 7870 **Conexión:** ADSL (activacion Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 40 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



Explora el yermo con ayuda de tu Pip-Boy. La localización de todos los lugares importantes siempre queda registrada aquí.



Este mutante es demasiado grande, ¿no? Pues sí, porque hay mutantes, supermutantes y bestias pardas como SWAN...



¡Qué buena pinta tiene este pedazo de trabuco! Con esto vas a poder lanzar unos pepinazos que no hay bicho que los resista.



¡Es el apocalipsis nuclear! Bueno, en realidad lo fue hace 200 años, los que has tardado en salir del refugio 111 tras tu hibernación. El mundo que ahora queda es hostil, peligroso... ¡y fascinante!



Bueno, pues sí, esto es lo que queda de la Hermandad del Acero en la Commonwealth. Reducida al mínimo, tu ayuda será inapreciable. Eso sí, las misiones son bastante repetitivas.

Tras 20 horas de juego en el yermo de la Commonwealth de Massachussets, apenas somos capaces de rascar la superficie de las infinitas posibilidades que «Fallout 4» ha puesto ante nosotros. Hemos explorado apenas un cuarto del mapa global, hemos combatido, descubierto secretos, conocido amigos y enemigos, visitado Diamond City y comprado una casa allí, contactado con la Hermandad del Acero, modificado y reparado la servoarmadura, aprendido a cocinar, a crear defensas, personalizar armas, tenemos un perro... Y nos queda tanto, tanto, tanto por ver. Tras 20 horas de juego, apenas le hemos hincado el diente al mundo postapocalíptico del nuevo juego de Bethesda. Y todo lo que hemos hecho podríamos volver a hacerlo desde cero de forma completamente diferente y con consecuencias también muy distintas. Cuando un juego así se abre ante ti, lo único que puedes hacer es despedirte de amigos y familia durante varias semanas, y sumergirte en su mundo.

> «Explora la Commonwealth de Massachussets y sobrevive a sus múltiples desafíos y mutantes»

Tras la explosión

«Fallout 4» comienza de forma diferente a sus predecesores: antes del holocausto nuclear. Es el año 2077 y tras contratar un seguro con Vault-Tec, estalla el conflicto nuclear que arrasará el mundo. La búsqueda de ayuda en el refugio 111 nos lleva a someternos, junto a nuestra familia, a un procesod e criogenización del que despertamos por sorpresa en un momento no programado, para contemplar como nuestro cónyuge es asesinado y nuestro hijo recién nacido, secuestrado. Cuando conseguimos salir de la cámara vemos que todo está muerto dentro del refugio... y fuera. Menos Codsworth, nuestro fiel robot asistente doméstico que nos informa de que han pasado más de 200 años después del holocausto. Pero ahora la prioridad es sobrevivir y rescatar a nuestro hijo Shaun. La aventura acaba de empezar en el yermo.

TEN A PUNTO TU ARMADURA



La servoarmadura es una de las herramientas más útiles y espectaculares que puedes encontrar en el yermo. Disponible, además, desde prácticamente el comienzo del juego -el salvamento de los colonos en Concord- su desarrollo, modificación y personalización te sirve no sólo como protección contra ataques de envergadura, sino que puede potenciar habilidades S.P.E.C.I.A.L., como el carisma o la fuerza, según la personalización.



¡La que están liando los Synth! Los Synth de primera generación creados por el Instituto son violentos y peligrosos. Mucho ojo con ellos, pues sus armas láser son realmente temibles.





Herramientas multiusos. No sólo el pip-Boy es fuente de gestión y orientación en el yermo, también de diversión con juegos, como los terminales de ROBCO .

EL IMPRESCINDIBLE V.A.T.S.

La combinación de las utilidades del Pip-Boy, las habilidades S.P.E.C.I.A.L. y el sistema VATS, es la clave que te permite sobrevivir sin problemas en el yermo.

El desarrollo de las habilidades S.P.E.C.I.A.L. es a tu gusto. Cada punto de experiencia se aplica a una de las siete principales para luego pasar a las secundarias.





El V.A.T.S. no te es muy necesario en los primeros enfrentamientos, pero a medida que los enemigos se hacen más poderosos, es una herramienta clave.



Usa el V.A.T.S. y consigue impactos críticos. Los críticos se consiguen más fácilmente con el uso del V.A.T.S. y, además, se puede aumentar su frecuencia potenciando ciertos tributos S.P.E.C.I.A.L.

Pero el impactante comienzo de «Fallout 4» no es nada. Nos queda por delante decenas de horas de exploración, combate y personalización extrema. Porque Bethesda ha hecho algo muy diferente con esta entrega de ls saga, poniendo en nuestra mano la posibilidad de hacer nuestro el termo de la Commonwealth, hasta extremos que ni imaginas.

Tu Pip-Boy... y tu Albóndiga

Como en anteriores entregas de la saga, el Pip-Boy, la herramienta con que salimos del frefugio al exterior, es una de las claves del diseño de jugabilidad. La gestión de los atributos S.P.E.C.I.A.L. –fuerza, destreza, agilidad, etc.– y su desarrollo, el mapa interactivo del yermo, la localización de emisoras de radio y la gestión del inventario –armas, atuendo, objetos, comida, drogas, etc.– se basa en esta multiherramienta.

> “La libertad es total hasta para crear herramientas, objetos, armas y asentamientos”

Gracias al Pip-Boy también tenemos acceso al VATS, el sistema de apuntado de Vault-Tec que nos permite afinar la puntería y acumular impactos para realizar disparos con probabilidad de críticos. Y es muy importante contra enemigos realmente duros, si contamos con el armamento adecuado. Algo a tener también en cuenta.

Los primeros momentos de «Fallout 4» en el interior del refugio y en el exterior nos ponen en contacto con los pilares del diseño de acción y los bancos de herramientas –fundamentales–, así como con los primeros personajes secundarios, con Albóndiga, nuestra perro fiel, como uno de los más importantes. Pero hay muchos más, desde Codsworth hasta muchos colonos, los habitantes de Diamond City –una ciudad en el interior de un estadio dentro de la antigua Boston–, y, claro, los enemigos: mutantes, necrófagos, supermutantes,



Así que tú eres el director, ¿no? Si creías haberlo visto todo en «Fallout», tal vez un decrépito centro comercial gestionado por robots te ofrezca algo nuevo. Aunque, ojo, no les mosquees...



Conoce a tus enemigos y optimiza armas y munición. Aunque con un buen número de impactos todos caen, cada enemigo, según naturaleza y atuendo, es más vulnerable a ciertas armas.

¡TÚ CIVILIZARÁS EL YERMO!

El sistema de creación de objetos y asentamientos hace de «Fallout 4» un juego tan personalizable como no has visto. Los bancos de trabajo te dejan crear de todo.



Mejora y modifica tus armas para hacerlas más poderosas o más especializadas contra ciertos enemigos. Monta y desmonta y hazte un arsenal único.



El taller te permite desde gestionar los recursos hasta crear muros, estructuras defensivas, mobiliario o preparar las bases para tu asentamiento.



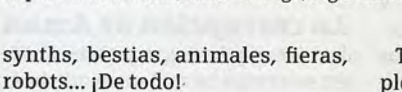
La central química te permite crear drogas para afrontar algunos desafíos y potenciar tus habilidades, aunque suelen estar bien repartidas por todo el yermo.



En las estaciones de servoarmaduras hay que montar y reparar los distintos elementos de las mismas, así como personalizarlas potenciando varias habilidades.



Los bancos de armaduras te permiten modificar las características de tu atuendo: más resistente, ligero, aumentando su capacidad, etc. Crea tu propio estilo.



synths, bestias, animales, fieras, robots... ¡De todo!

Un desafío incomparable

Explorar el yermo de la Commonwealth por primer vez es sorprendente y satisfactorio. Porque, además, Bethesda ha lanzado un juego pulido como no imaginas para un mundo abierto, y con tantos niveles de interacción y personalización que es asombroso. Es el sueño de cualquier fan de la saga.

Tras más de cuarenta horas explorando el yermo hemos descubierto el ferrocarril, contactado con los synth de segunda generación, aniquilado saqueadores, defendido asentamientos, derrotado a la reina de los Mirelurks y a SWAN, ayudado a la Hermandad del Acero, reorganizado los Minutemen y sabemos, lo sabemos, que no llevamos visto ni la mitad de lo que nos espera en el yermo. Este juego es muy grande, es espectacular y es una obra de arte. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



THE WITCHER 3
El rol, la acción y un enorme mundo abierto son puntos en común en ambos juegos, pero «The Witcher» es pura fantasía medieval.

ALTERNATIVAS

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS
Nota: 88 — **MM 249**

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN
Nota: 90 — **MM 247**

NUESTRA OPINIÓN

Aventuras tras el holocausto nuclear. Explora el yermo de la Commonwealth, combate a los mutantes, sobrevive a todos los peligros y disfruta de un juego de rol enorme y desafiante.

LO QUE NOS GUSTA

- Las constantes sorpresas al explorar el yermo y el estupendo equilibrio de los desafíos.
- El sistema de creación de asentamientos, pudiendo desarrollarlo tanto o tan poco como quieras.
- La depuración del control de habilidades y gestión de recursos a través del Pip-Boy.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunas misiones secundarias de ramas de la historia son repetitivas, como las de la Hermandad del Acero.
- El constante trasiego hacia los asentamientos para gestionar objetos y recursos y liberar lastre.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El regreso al universo de «Fallout», tan deseado como esperado, no ha podido ser mejor. Las posibilidades del juego de Bethesda son casi inabarcables, pudiendo escoger multitud de vías para desarrollar la historia, tan absorbentes como crear un mundo único y personalizado al máximo. Sin ser un juego perfecto es una obra maestra.

LA NOTA 94

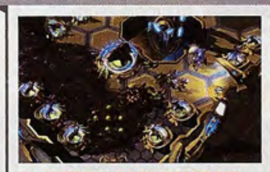
METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 52 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 86

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

La guerra llega a su fin...



LA REFERENCIA



SC II HEART OF THE SWARM
La anterior entrega de la trilogía estaba dedicada a la campaña de los temibles Zerg.

ALTERNATIVAS

GREY GOO
Nota: 90 **MM 245**

ACT OF AGGRESSION
Nota: 73 **MM 248**

Por fin ha llegado la hora de la venganza de los Protoss. Por fin, tras mucho esperar, ha llegado el momento en que el patriarca Artanis una a los clanes y lidere a los ejércitos para recuperar el control de su planeta natal, arrebatado por los Zerg. Pero todo ello no será sino a costa de grandes sacrificios, alguno de los cuales será tremendamente doloroso de forma personal para Artanis.

«Legacy of the Void» ya está aquí, y si disfrutaste de las dos entregas anteriores de «StarCraft II» –y si no, no sabemos a qué demonios estás esperando– el cierre de la trilogía nos ofrece una campaña magistralmente diseñada, una variedad abrumadora de modos y posibilidades en el multijugador, la opción de competir en torneos –oficiales– y las innovadoras misiones cooperativas que aportan un plus de calidad al conjunto. Es, sin duda, uno de los trabajos más finos y pulidos de Blizzard que hayamos visto, y un juego que debes tener en tu colección si te gusta la estrategia en tiempo real.

La corrupción de Amon

La historia de «Legacy of the Void» en su campaña es demasiado buena para que te las desvelemos, pero hay giros inesperados, tensión, drama y un momento de inesperadas alianzas en pos de la derrota del gran enemigo, Amon.

> "El cierre de la trilogía es brillante con una campaña genial y un multi variado e innovador"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision-Blizzard
- **Nº de DVDs:** 2 **PVP rec:** 39.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *http://eu.battle.net/sc2/es/legacy-of-the-void/*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Campaña, cooperativo, multijugador, arcade
- **Comandantes:** 6 (Misiones en Cooperativo)
- **Misiones extra:** Murmullos de Muerte (Prólogo), En el Vacío (Epílogo)
- **Multijugador:** Entrenamiento, Versus IA, Clasificatorias, Torneos

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core 2 E6850, Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo, Athlon 64 X2 5600+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7600 GT, Radeon HD2600XT, Intel HD3000
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL (10 MB mínimo)



Las misiones cooperativas dan una nota de distinción. Los distintas combinaciones de héroes ofrecen resultados geniales.



¡Es la hora de los Protoss en el universo «StarCraft II»! La brillante campaña, que desde el primer minuto es intensa y emocionante, ofrece batallas impresionantes y una historia excelente.



La corrupción del diabólico Amon es la clave de todo lo que vas a ver en la campaña Protoss. Su poder no respeta nada.





Los enemigos son múltiples. Desde las lógicas escaramuzas iniciales con los Zerg, a los combates contra Protoss corrompidos.

Si has jugado antes a «StarCraft II» y conoces su mecánica básica es muy recomendable iniciar la campaña con el prólogo Murmullos de Muerte. Si no, lánzate al perfecto y ameno tutorial.

De aquí parte todo, y está todo bien contado en la narrativa, en los diálogos, las cinemáticas, la jugabilidad de las misiones y el diseño de las mismas.

En este apartado del diseño de la acción y la jugabilidad Blizzard vuelve a demostrar su magistral dominio de ambas facetas. «Legacy of the Void» es accesible a cualquiera desde el primer minuto –aunque el tutorial para novatos no está de más–, su curva de dificultad es progresiva y perfectamente equilibrada, los diseños de las nuevas unidades en cada misión se introducen como debe ser, hay nuevos aportes de diseño de acción brillantes y la IA funciona a las mil maravillas. Es una gozada, como siempre, ver alinearse a las unidades de forma óptima al combatir, aunque tú siempre puedes cambiar todo a tu gusto.

Los héroes, con sus habilidades especiales –Zeratul, Artanis, etc.– potencian a los ejércitos de manera espectacular, y en definitiva, la campaña Protoss es una gozada.

Multijugador brillante

Pero muchos fans de la saga donde estaban esperando «Legacy of the Void» por su multijugador. Los modos más conocidos de competición se ven ahora potenciados por las nuevas unidades, y los modos más innovadores, con las batallas cooperativas, aportan una perspectiva única a una fórmula que si ya funcionada bien, ahora ofrece resultados que ni imaginas. La diversión se multiplica como por arte de magia y los diseños de estas misiones son... mejor juégalo.

Un juego, en fin, que cierra a lo grande la trilogía.¡Larga vida a «StarCraft II»! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Acaba con la gran amenaza del universo «StarCraft II» y maneja a a los Protoss en una campaña final brillante, o pasa a cualquiera de los variados modos multijugador.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de la campaña. El colofón de los Protoss es perfecto para la trilogía. Un diseño modélico.
- El uso de los portales para invocar unidades por todo el mapa. Potencia y mucho el ritmo de la acción.
- Los nuevos diseños del multijugador son geniales.
- El doblaje es excelente, con los FX de las voces.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El prólogo es genial, pero quizá despistará a los jugadores neófitos en la creación de estructuras.
- ¡Que se ha acabado la trilogía! Ya no tendremos novedades que esperar... ¿hasta quizá «StarCraft III»?

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La campaña Protoss es brillante, de ritmo perfecto gran historia y repleta de cinemáticas espectaculares. ¡Y el prólogo es brutal!



MODO MULTIJUGADOR

Las partidas cooperativas son impresionantes, y los torneos y modos versus, tan geniales como siempre, aún más con nuevas unidades.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 85

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 88

CALL OF DUTY BLACK OPS III

Ceremonia bélica de confusión



LA REFERENCIA



COD ADVANCED WARFARE
La anterior entrega de la saga se ambientaba, igualmente, en un futuro de tecnología total.

ALTERNATIVAS

FALLOUT 4
Nota: 94 **MM 249**

MGS V: THE PHANTOM PAIN
Nota: 90 **MM 247**

Las dos primeras misiones de las once que componen la campaña son un tutorial largo, pesado y farragoso, que se comen hora y pico larga del juego. Si esto es un augurio, mala cosa. Pero entonces piensas que después seguro que mejora. Y la verdad es que sí. Hay algunas misiones, algunos combates y algunos momentos realmente épicos. Pero el problema es que no te enteras de la misa, la media. Treyarch ha hecho un gran esfuerzo –hay que reconocerlo, porque es verdad– en presentar algo diferente en su regreso con «Black Ops III», y lo han conseguido, aunque quizá no han afinado tanto como te podías esperar, porque la historia de la campaña individual –bueno, en realidad, individual... no del todo– es tan retorcida, extraña y está contada tan torpemente que la confusión hasta el final es notoria.

Y es una pena porque, ya te decimos, hay momentos muy buenos... y otros muy frustrantes.

Una guerra completita

No queremos hacer mucho spoiler, pero la verdad es que la campaña es larga, más de lo habitual en los últimos años, y hay momentos sorprendentes e interesantes,sobre todo al volver atrás en el tiempo –si lo juegas, lo entenderás.

Pero el caso es que la irregularidad es la norma que define la evolución de la historia. Hay misiones

> «Black Ops III» es la entrega más completa de la saga, aunque también de las más irregulares

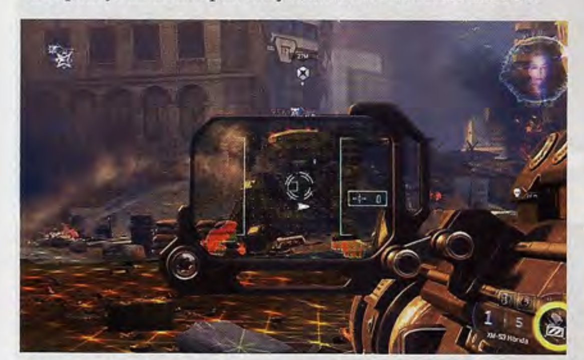
INFOMANÍA



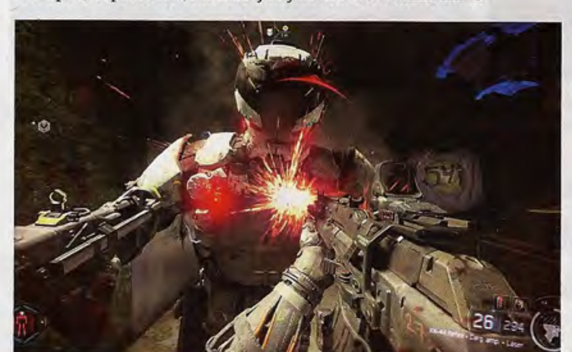
FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
Género: Acción bélica **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Treyarch/Activision **Distribuidor:** Activision Blizzard **Nº de DVDs:** 2 **PVP rec:** 59,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.callofduty.com/blackops3*	**Modos de juego:** Campaña, Multijugador, Zombis, Pesadillas, Carrera Libre **Misiones campaña:** 11 **Multijugador:** Sí (11 modos, 12 mapas) **Especialista multijugador:** 9 **Habilidades especialistas:** 8	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 530 a 2.93 GHz, Phenom II X4 810 a 2.60 GHz **RAM:** 6 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 470 1GB, Radeon HD 6970 1 GB **Conexión:** ADSL (banda ancha)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce 970 o superior **Conexión:** Fibra óptica



El modo Zombis está de vuelta, con una historia que nos pone en el pellejo de cuatro personajes, ambientado en los años 20.



Mucho robot blindado, sí, pero un buen misilazo... Como siempre, la puntería, los reflejos y el arsenal son la clave.



Algunos jefes de batallón enemigos van dotados de unas armaduras tremendas y utilizan armas de gran calibre. ¡Ojito!



¿Quién es amigo y quién enemigo? En el futuro de «Black Ops III» la tecnología bélica permite identificar a todos los elementos en el campo de batalla con sólo activar tu visor inteligente.



Robots, drones, Inteligencia Artificial... La tecnología bélica de la segunda mitad del siglo XXI, sin embargo, no le acaba de hacer sombra a una buena arma repleta de balas y muchas granadas.

estupendas y otras aburridísimas. Hay picos de dificultad absurdos, justificados quizá porque la campaña se puede jugar de forma cooperativa –es la única explicación posible– y momentos de script tan rígidos y tramposos –el ataque a la sede de Coalescence es paradigmático, entre otros– que no te lo explicas bien. Y, sobre todo, tienes muchísima tecnología bélica a tu disposición... que apenas usas. Hay un modo "parkour" desaprovechadísimo en los diseños de las misiones y que en el multi tampoco es que sea la estrella. El tutorial te enseña a manejar drones... ¡que casi ni usas en las misiones! –otra vez, la justificación del multi–. Eso sí, visualmente es impresionante, sobre todo con un PC de alta gama y el ajuste gráfico al máximo. Las caras de los personajes son el mejor ejemplo de la tecnología gráfica que Activision ha venido desarrollando en los últimos años. Aunque, claro, la primera semana del lanzamiento el juego ha tenido no menos de cuatro actualizaciones por problemas técnicos. Muy fina no ha estado la cosa.

Multi problemático

El multi de «Black Ops III» ha padecido esos problemas especialmente. Si bien la variedad de mapas y modos es notable, muchas partidas se van al traste por problemas de conexión y un lag tremebundo que te deja vendido.

La variedad que aportan los modos Zombis y Pesadillas es de agradecer, eso sí.

En fin, «Black Ops III» no es mal juego y estamos seguros de que los problemas técnicos se arreglarán, pero parece que le han faltado seis meses de ajuste y pulido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La guerra te lleva al futuro. Viaja al año 2065 y combate en los campos de batalla del futuro donde la tecnología bélica, los robots, drones y la IA toman el mando. Pero el soldado aún es la mejor arma.

LO QUE NOS GUSTA

- La calidad visual que ofrece en los niveles más altos de detalle gráfico es realmente buena.
- La campaña es larga, la variedad de modos de juego muy abundante y los Zombis son muy entretenidos.
- Algunas habilidades especiales disponibles por los aumentos cibernéticos son muy divertidas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los problemas técnicos, que han afectado sobre todo a muchas configuraciones y al multijugador.
- El diseño confuso de la campaña y una historia extraña que, además, no está muy bien contada.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Una campaña confusa, mal narrada y con personajes sin carisma. Se compensa con su duración y algunos momentos interesantes.



MODO MULTIJUGADOR

Problemas de lanzamiento con los servidores, con lags tremendos. Mapas y modos son variados, pero lo que ofrecen ya lo has visto antes.

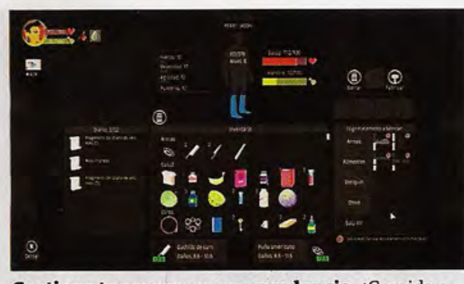


METACRITIC USUARIOS LA NOTA 26

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

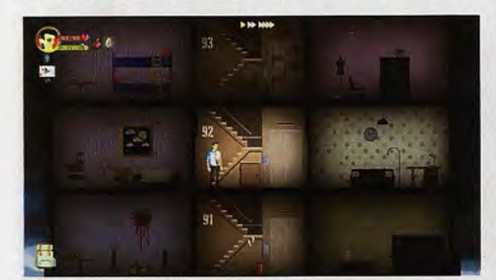


¡Descenso al Infierno! El apocalipsis nuclear ha llegado y te ha pillado en el piso 100 de un hotel rascacielos. Escapar de allí no será fácil, menos cuando cada piso está lleno de peligros, mutantes e incógnitas.



Gestiona tus recursos con prudencia. ¿Comida o botiquín? ¿Construir armas o herramientas? ¡Buf!





Bueno, pues esto está limpio. Despejar todo, en realidad, no es necesario... aunque sí conveniente.



Cuanto más bajas, más peligros hay. Los enemigos son más poderosos a medida que desciendes pisos.



¡Hay supervivientes! Sí, pero no están en muy buena condición, aunque puedes comerciar con ellos.

SKYHILL

El apocalipsis vertical

JUEGO RECOMENDADO micromanía

ALTERNATIVAS

TESLAGRAD
Nota: 90 — **MM 239**

DEADCORE
Nota: 79 — **MM 239**

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Mandragora/Daedalic
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** XX€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *mandragoragames.com/skyhill*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en Disco:** 1.4 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3400, Geforce GTX 250

Sobrevivir a un apocalipsis nuclear es algo que a todos, así, como principio, nos parecería bien. Aunque, claro, si la supervivencia es para estar en un mundo que se ha quedado casi sin recursos, plagado de mutantes salvajes y violentos, y lleno de trampas, donde a cada paso lo único que te llevas es un susto... ¡Pues también mola! Y no, no hablamos de «Fallout 4», sino del apocalipsis de «Skyhill», que nos ha pillado en el piso 100 de un hotel rascacielos del que debemos escapar para salvar el pellejo.

Siempre hacia abajo

La premisa de «Skyhill» es simple. Baja piso a piso hasta la planta baja y escapa. Lo malo es que la mecánica de «Skyhill» no nos pone fácil conseguir ese objetivo. El juego se basa en un sistema de turnos, y cada movimiento que hacemos es un turno que nos quita algo de energía. Si la energía se acaba, el juego también. Se puede reponer energía consumiendo recursos que vamos encontrando por cada habitación del hotel –cada piso tiene dos habitaciones y un descansillo– de forma aleatoria o durmiendo en nuestra habitación... en el piso 100.

Pero también hay peligros. Mutantes se esconden en las habitaciones o los descansillos, y atacan,. Y son duros. Y matan.

Si nos atacan, perdemos salud. Y para reponerla hay que consumir recursos. Los recursos son aleatorios. Pero también podemos consumir recursos para crear herramientas y armas. Y componentes para reparar averías que, por ejemplo, impiden que haya luz o que funcione el ascensor –que no consume turnos de movimiento. Y así, poco a poco, hemos de ir bajando un poco más, eliminando peligros y mutantes y gestionando bien los recursos.

Siempre hacia abajo

«Skyhill» usa, además, habilidades pasivas que nos dan ciertas ventajas –dos simultáneas por partida– que vamos desbloqueando a medida que avanzamos. Y como cada partida genera aleatoriamente recursos, mapa y enemigos, y no se pueden salvar partidas, el desafío es constante, hay tension y mucha diversión. Es sencillo, original y engancha. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Aunque la fórmula de «Skyhill» es muy sencilla, su estupenda puesta en práctica y la aleatoriedad de cada reinicio hacen que las partidas nunca sean exactamente iguales. Es divertido y original.

LA NOTA 80

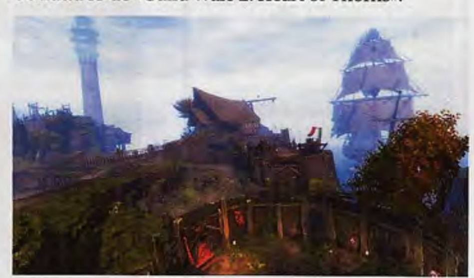
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 31 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 64



En «Heart of Thorns» se precisan varios jugadores para acabar con algunos enemigos descomunales, así como batallas masivas que te harán pedir refuerzos sí o sí. ¡La lucha es épica!



Jugar con amigos sigue siendo una de las bondades de «Guild Wars 2: Heart of Thorns».





Los gráficos no son el fuerte de este juego, pero ni mucho menos se puede decir que se vea mal.

Como os podréis imaginar, los nuevos escenarios son impresionantes y están llenos de vida.



De las nuevas maestrías, la que te permite volar nos parece la mejor y más útil de las que se han incluído.

GUILD WARS 2 HEART OF THORNS

La expansión más esperada



LA REFERENCIA

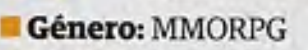
WOW WARLORDS OF DRAENOR
Nota: 84 **MM 239**

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Nota: 96 **MM 205**

FICHA TÉCNICA







- **Género:** MMORPG
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** ArenaNet
- **Distribuidor:** NCSoft
- **Nº de DVDs:** 2
- **PVP rec:** 44,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *http://heartofthorns.guildwars2.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7800, Radeon X1800, Intel HD 3000

Guild Wars 2» fue una muy agradable sorpresa para los fans de los MMO que, tras años de imitadores de «World of Warcraft», se toparon con una propuesta original, con mucho contenido y que enganchaba tanto o más. Su expansión «Heart of Thorns» es una reafirmación de dichos principios, pero también una reinvención.

¡Suerte, maestro!

Es imposible hablar de todo lo que trae esta expansión en tan pocas líneas, pero desde luego el sistema de maestrías cambia el juego por completo y hace que la nueva etapa de exploración de mapas y de redescubrimiento de zonas sea fabulosa. Por familiar que resulte un sitio, nunca sabes qué más habrá allí esperando a ser descubierto. Y todos los personajes obtienen maestrías a la vez, un lujo.

La nueva clase, la nueva jungla y las nuevas ideas para jugar con amigos (como poder llamar a aliados en momentos críticos) redondean una expansión llena de contenido hasta el punto de llegar a asustar: la forja de armaduras y armas especiales sigue siendo duro, pero reconfortante al final de la experiencia.

Por y para los fans del MMO

Hay algunas inconsistencias en algunas de las nuevas habilidades y maestrías, y por momento hasta hemos notado cierto desequilibrio entre personajes, pero nada realmente importante. Sí nos fastidia que haya zonas bloqueadas hasta que se llega a la ultimísima habilidad de la ultimísima maestría, pero entendemos que muchos fans de los MMO encuentren esto como un reto fantástico.

Al final, las sensaciones que deja «Heart of Thorns» son mayormente positivas: nuevas aventuras que vivir, nuevos retos que compartir con amigos, nuevas maneras de enfrentarte a ellos y, sobre todo, una manera impecable de alargar un juego con una comunidad exigente y que no se contenta con poco. No sabemos si a todo el mundo le bastará con esta expansión, pero a una buena parte seguro que sí. Por mucho que digan que los MMO están con un pie en la tumba, «Guild Wars 2» se empeña en vivir y revivir el género. **B.T.V.**

NUESTRA OPINIÓN

Aún con sus fallitos, «Heart of Thorns» añade muchísimo contenido y reinventa buena parte de las ideas del original, haciéndolo más duradero y variado. Imprescindible si te van los MMO.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 77

OPORTUNIDADES



DIVINITY ORIGINAL SIN ENHANCED EDITION

Lamentablemente la Enhanced Edition de «Divinity: Original Sin» sólo se lanza en formato físico para versiones de consola. Sin embargo, puedes hacerte con ella como descarga digital y con todo el contenido extra. Está en Steam por 39,99 €.



FARMING SIMULATOR 15 GOLD EDITION

El simulador de gestión agrícola de Giants regresa en una edición Gold de manos de Badland Games (29,95 €) que añade todo un escenario nuevo y también algunos vehículos inéditos. También se lanzan periféricos específicos para el juego.



MX VS ATV SUPERCROSS ENCORE EDITION

Badland Games edita la Encore Edition que amplía considerablemente el contenido de «MX vs ATV Supercross». Incluye el nuevo modo Rhythm Racing, más pistas y carreras en mapas abiertos. Está disponible a un precio de 29,95 €.



LIFE IS STRANGE LIMITED EDITION

Llegará el 22 de Enero de 2016, pero ya puedes reservar la edición limitada de la aventura «Life is Strange» que reúne todos los capítulos de la serie en formato físico. De momento, está disponible por 24,99 € en *store.eu.square-enix.com*



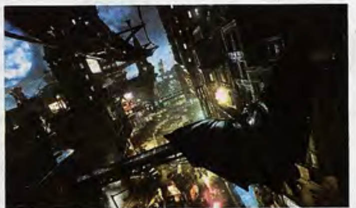
BATMAN: ARKHAM KNIGHT

¡Duelo definitivo!

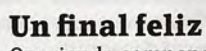
El final de la serie de Rocksteady inspirada en el Caballero Oscuro prometía un espectáculo por todo lo alto, con los villanos y aliados más emblemáticos y una recreación soberbia del cómic de DC. «Batman: Arkham Knight», además, introducía un elemento clave para equipar a nuestro protagonista, el formidable Batmóvil. Un guión sugerente, un diseño artístico sublime, inteniosos puzles y una tecnología de vanguardia... ¡Iba a ser un bombazo! Al final, sin embargo, el lanzamiento estuvo empañado por algunos problemas técnicos que, si bien afectaban a una minoría de jugadores, eran bastante serios. Poco a poco, eso sí, el juego ha ido corrigiendo los problemas, hasta lograr una optimización y estabilidad más que aceptables.







Un final feliz



Queriendo compensar por los problemas iniciales, Warner ha relanzado «Batman: Arkham Knight» con elementos extra. El juego incluye el DLC de Harley Quinn, 4 mapas de desafíos, armas y habilidades exclusivas. Aparte cuenta con packs de skins, circuitos y un reto de realidad aumentada.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción, Aventura
- **PVP Rec:** 39,95 € en Xtralife
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 249 (Sept. 2015)
- **Estudio/compañía:** Rocksteady Studios
- **Distribuidor:** Warner Bros.
- **Nº de DVDs:** 5
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.batmanarkhamknight.com*

18

LA NUEVA NOTA

Superados los problemas técnicos iniciales, con un espléndido repetorio de contenido extra gratis y DLCs de pago, esta aventura de «Batman» es la mejor de la saga. El espectáculo hecho acción. ¡Gran oportunidad!

LA NOTA 96



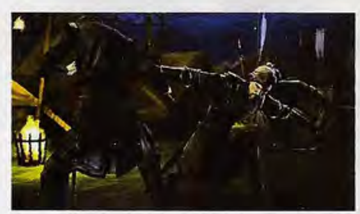
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 20

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

GAME OF THRONES A TELLTALE GAMES SERIES

Una temporada de fuego, hielo e intrigas palaciegas







Telltale tenía la difícil misión de llevar el universo de George R.R. Martin a un videojuego de aventuras que tomase como referencia visual la famosa serie de televisión inspirada en sus novelas. Ya conocíamos la historia de Juego de Tronos... O eso nos creíamos. A lo largo de este año hemos podido descubrir a nuevos personajes, a la casa de los Forrester y líneas argumentales que Telltale conseguía encajar con un ingenio encomiable dentro del, ya de por sí, entramado desarrollo narrativo de Juego de Tronos. Así hemos podido convertirnos en parte de la historia, inmenrsos en una ambientación intachable y descubriendo nuevos matices acerca de los personajes principales.

Para darse un atracón

Aunque no todos los capítulos son igual de buenos y nuestra influencia en la historia es, –lógicamente– limitada, la experiencia narrativa de esta fantasía en su peculiar sabor oscuro son toda una experiencia narrativa. Ahora, además podemos disfrutar de una traducción de los textos al Castellano.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventurta
- **PVP Rec:** 29,99 € (Con pase de temporada)
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Comentado:** MM 241 (Episodio 1 de 7)
- **Estudio/compañía:** Telltale
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.telltalegames.com*

18

LA NUEVA NOTA

Lo mismo que disfrutas si te puedes ver del tirón una temporada entera, poder jugar todos los capítulos de la serie de aventuras de Telltale es una gozada. Aunque unos sean mejores que otros, claro.

LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 73 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 76

DARKSIDERS II DEATHINITIVE EDITION

Requiem por una gran obra

Nuestro Jinete del Apocalipsis cabalga de nuevo. Vigil Games nos dejó una magnífica obra de rol y acción, repleta de combates, puzles y exploración. Todo ello con el diseño artístico único del artista de cómic Joe Madureira. Encarnando a Muerte, disfrutamos de una extensa campaña, descubriendo una historia fantasiosa y extravagante, pero bien hilada.

Ahora, tres años después, tras el cierre de THQ, la franquicia de «DarkSiders» parece resurgir de las cenizas. Su legado, por ahora, es esta edición remasterizada, con gráficos en alta resolución, mejoras y todos los DLC.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Velocidad
- **PVP Rec:** 29,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 212
- **Estudio/compañía:** Vigil Games / Gunfire (edición)
- **Distribuidor:** Nordic Games
- **Nº de DVDs:** Sólo descarga digital PC
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.darksiders.com/es*

16

LA NUEVA NOTA

Si te perdiste el juego original, la nueva edición de «DarkSiders II» es un gran *hack & slash* de fantasía con una buena mezcla de acción y rol y formidables jefes finales... Y un aperitivo a la espera del tercer capítulo.



LA NOTA 89

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 78 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	30 €

GAME

Selección GAME Premium PC

Auricular Ear Force Star Wars X-Wing Pilot Turtle Beach

¿Fan de Star Wars? ¿Necesitas unos auriculares nuevos? ¡No busques más! Aquí tienes lo que necesitabas...

69,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Altavoces de neodimio de 40 mm.
- Controles integrados
- Botón de silenciar micrófono y el volumen principal al alcance de tus dedos.
- Micrófono de alta sensibilidad con barra ajustable para chat de juego y en línea.
- Para PlayStation 4 además de PS Vita, PC, Mac y dispositivos móviles o tabletas.
- También funcionan con el nuevo mando de Xbox One con entrada para auriculares de 3,5 mm. y otros mandos de Xbox One con el adaptador de sonido (de venta por separado).



Auriculares Estéreo Star Wars 2015 PS4/PS3/X360/PC

...Y si eres fan de Star Wars, pero tienes un presupuesto ajustado, la alternativa la tienes aquí.

39,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Almohadillas ajustables. Las almohadillas ajustables permiten una gran confortabilidad durante las horas de juego; debido a su forma recogen toda al oreja, con un diseño moderno y eficaz. Proporcionan una claridad de sonido que facilita la comunicación.
- Micrófono flexible. El micrófono es flexible para una mayor confortabilidad durante la charla.
- Control de volumen. Control de volumen independiente que permite un equilibrio del audio durante la partida según las necesidades personalizadas de cada jugador. Botón de silenciado para el micrófono.

Auricular Turtle Beach Recon 60P

Para los que buscan unos auriculares estéreo todoterreno, para todas sus máquinas.

69,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Sonido estéreo amplificado: Sonido de juego estéreo amplificado de gran calidad para PlayStation 4 y PlayStation 3.
- Gran versatilidad: Se conectan directamente a PlayStation 4 y PlayStation 3 a través de USB y a PS Vita además de otros dispositivos con una conexión de audio de 3,5 mm, incluidos PC, Mac, dispositivos móviles y tabletas y el nuevo mando para Xbox One con una entrada para auriculares de 3,5 mm. Funcionan con otros mandos para Xbox One con el adaptador de sonido para auriculares de EAR FORCE (de venta por separado).
- Altavoces de gama completa: Los grandes altavoces de neodimio de 40 mm ofrecen un gran sonido estéreo con cristalinos impactantes y potentes bajos.
- Cómodos controles: Con controles integrados para silenciar micrófono y el volumen principal.
- Diseño cómodo y ligero: Diseño exterior ligero y elegante con auriculares de suave cuero sintético.

Auriculares Steelseries Siberia X100 XONE/PC

El no va más en auriculares compatibles con PC y consola, con micrófono invisible... ¡y con adaptador para los manods de Xbox One!

79,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Diseño simple, moderno, desarrollado por los principales gamer.
- Tremendamente ligero y muy cómodo.
- Orejeras acabadas con una malla textil antialérgica, que permiten mantenerse cómodos y frescos.
- Audio Siberia para juegos. Siberia es un clásico de calidad como periférico para PC, ahora también en Xbox One.
- Micrófono invisible que transmite nítidamente la voz.
- Ajusta el volumen, aplica el "mute" y controla el volumen desde tu mando con el adaptador incluido.



Consigue estos productos a través de



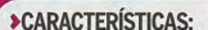
Consulta www.game.es/CYR para más información

Altavoces Logitech Z213 2.1



Si sigues fiel al estilo de usar altavoces en tu PC, no te pierdas estos.

34,95€



›CARACTERÍSTICAS:

- **Graves profundos y potentes** Subwoofer con salida inferior y transductor de 10 cm,
- **Diseño compacto y eficaz** El diseño inclinado del sistema Z213 dirige el sonido a sus oídos.
- **Práctica sección de control** Ajuste el volumen y controle el encendido/apagado.
- **Graves ajustables** Suba los graves con el mando situado en la parte posterior del subwoofer.
- **Sonido en privado** Sección de control con práctica toma de auriculares integrada.

Joystick Trust GXT555 Predator



Joystick para juegos con cómodo agarre y respuesta con vibración.

39,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Respuesta con vibración.
- Control del timón de dirección giratorio de alta precisión.
- 12 botones programables para controles de acción específicos del juego.
- Base pesada y patas de goma para garantizar estabilidad sobre la mesa.
- Palanca del acelerador para un control preciso del motor
- Interruptor HAT de 8 direcciones.

Ratón Bluestork Gaming 2000dpi First-FPS

Un ratón Gaming a un precio increíble, apto para todos los bosillos y jugadores.

19,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Tipo de botones: Mecánico.
- Cantidad de botones: 7.
- Fuente de energía: Cable.
- Iluminación: Sí.
- Interfaz del dispositivo: USB.
- Longitud de cable: 1,8m
- Rueda de desplazamiento: Sí.
- Resolución de movimiento: 2000 dpi.
- Tecnología de detección de movimientos: Óptico.
- Trabaja en cualquier superficie: Sí.

Ratón Gaming Laser PCGM-400L Nacon



Si quieres precisión al manejar tu ratón, nada como el PCGM-400L de Nacon.

59,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- La pantalla LCD muestra la resolución seleccionada.
- Apoyos de cerámica, para un deslizamiento rápido.
- 10 botones con la grabación de macros
- El Software permite el ajuste de todos los aspectos técnicos.
- Longitud del cable: 1,8 m.
- Peso ajustable.
- Compatible con Windows XP/Vista/7/8
- Contenido: Ratón, CD, Guía de Inicio Rápido, 8 pesos, bolsa de transporte, 5 apoyos de cerámica.

micromanía

¡Lo hemos probado!

AURICULAR EAR FORCE STAR WARS X-WING PILOT TURTLE BEACH

Si no sabes para qué los usaras, ver la nueva peli de Star Wars o disfrutar de juegos como «Battlefront», no te preocupes... ¡te servirán para todo, incluyendo dispositivos móviles!

AURICULARES ESTÉREO STAR WARS 2015 PS4/PS3/X360/PC

Si tu presupuesto es limitado, pero ni quieres renunciar al mejor estéreo para hacer sentir "La Fuerza" en tu PC, ni te pierdas estos auriculares por un precio para todos los bolsillos.

AURICULAR TURTLE BEACH RECON 60P

Unos auriculares ligeros, cómodos y dotados de la mejor tecnología para reproducción de sonido perfecta en estéreo, con todos los controles integrados para mayor comodidad.

AURICULARES STEELSERIES SIBERIA X100 XONE/PC

Si quieres pasar horas disfrutando del mejor sonido de tus juegos, ya sea en el PC o en Xbox One, no te pierdas los Steel Series Siberia. De lo mejor para los jugadores.

ALTAVOCES LOGITECH Z213 2.1

Si, pese a todo, eres de los que les gusta disfrutar de un sonido con estilo clásico y unos buenos altavoces, Logitech ha preparado para ti un conjunto 2.1 con los Z213 de excelentes prestaciones, por muy poco dinero.

JOYSTICK TRUST GXT555 PREDATOR

No todo han de ser pads para jugar a lo grande, ¿verdad? Y Trust lo tiene muy claro, por eso ha preparado para los fans de los mandos de toda la vida el GXT555 Predator. ¡Y programable!

RATÓN BLUESTORK GAMING 2000DPI FIRST-FPS

Si creías que los ratones gaming eran un sacacuartos es que no conoces los modelos de Bluestork, como el 2000dpi First-FPS, un ratón óptico excelente para cualquier superficie .

RATÓN GAMING LASER PCGM-400L NACON

Para los jugadores que quieren controlar y configurar al máximo su ratón, Nacon ofrece un modelo que incluso puede modificar su peso y con una tecnología vanguardista.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. FIFA 16 (3) ■ Deportivo ■ Electronic Arts
3. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar/Take 2
4. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. GUILD WARS 2 HEART OF THORNS (12) ■ MMORPG ■ Square Enix
6. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
7. MIGHT & MAGIC HEROES VII (12) ■ Estrategia/Rol ■ Ubisoft
8. DIABLO III (16) ■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
9. NBA 2K16 (3) ■ Deportivo ■ 2K/Take 2
10. WOW: WARLORDS OF DRAENOR (12) ■ MMORPG ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Octubre de 2015.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) ■ Estrategia ■ SEGA
2. FALLOUT 4 (18) ■ Acción/Rol ■ Bethesda
3. STAR WARS BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ EA
4. MIGHT & MAGIC HEROES VII COLL. ED. (12) ■ MMORPG ■ Koch Media
5. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Blizzard
6. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ EA
7. HOMEWORLD REMASTERED COLL. ED (16) ■ Estrategia ■ Gearbox
8. CALL OF DUTY BLACK OPS III (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard
9. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ EA
10. WORLD OF WARCRAFT (12) ■ MMORPG ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Noviembre de 2015.

U.S.A

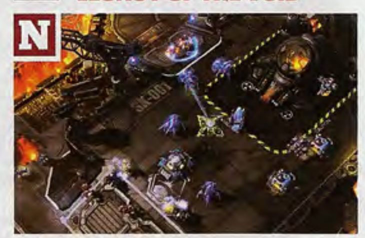
1. STAR WARS BATTLEFRONT (DESCARGA) ■ Acción ■ DICE/EA
2. FALLOUT 4 (DESCARGA) ■ Rol ■ Bethesda
3. FALLOUT 4 ■ Rol ■ Bethesda
4. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 (D.) ■ Acción ■ Ubisoft
5. STAR WARS BATTLEFRONT ■ Acción ■ DICE/EA
6. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID ■ Estrategia ■ Blizzard
7. STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID COLL. ED. ■ Estrategia ■ Blizzard
8. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS (DES.) ■ Acción ■ Ubisoft
9. FALLOUT ANTHOLOGY ■ Rol ■ Bethesda
10. OVERWATCH COLLECTOR'S EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Noviembre de 2015.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

3 MIGHT & MAGIC HEROES VII



■ ESTRATEGIA/ROL ■ LIMBIC ENTERTAINMENT ■ UBISOFT ■ 49,95 €



La última entrega de la saga «Might & Magic Heroes» no es un juego perfecto, pero su estilo clásico, su enorme desafío y sus múltiples facciones lo convierten en un título fantástico.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85

4 MAD MAX



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ AVALANCHE STUDIOS ■ WARNER ■ 49,95 €



Avalanche ha captado a la perfección el espíritu de las películas en un juego que combina acción, aventura y libertad de manera magistral. Nunca has visto nada tan brutal ni espectacular.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 92

9 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED ■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado no sólo ha llegado ya sino que es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra del género y un juegazo imprescindible.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 HEROES OF THE STORM



■ MOBA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ FREE2PLAY (MICROPAGOS)



Blizzard ha entrado en el mundo del MOBA como le gusta hacer las cosas: ¡a lo grande! No es tan complejo como otros juegos del género, y es perfecto para iniciarse en el mismo.

■ COMENTADO EN MM 245 ■ PUNTUACIÓN: 89

11 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 FALLOUT 4

N



ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS
KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido, por méritos propios, también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir un juego de rol increíble en el que puedes hacer, casi, lo que quieras sin más límite que tu imaginación. Una obra maestra.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94



5 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

6 MGS V THE PHANTOM PAIN



ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS
KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake -quizá la última de verdad- se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

7 CALL OF DUTY BLACK OPS III

N



ACCIÓN ■ TREYARCH/ACTIVISION
ACTIVISION ■ 59,95 €



Mucho esperábamos del nuevo juego de Treyarch, y aunque es un buen título de acción su irregular campaña y sus problemas técnicos han lastrado su lanzamiento.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 72

8 SKYHILL

N



ROL/ACCIÓN ■ MANDRÁGORA/DAEDALIC
MERIDIEM ■ 19,95 €



Sobrevivir al apocalipsis es complicado, pero hacerlo además rodeado de mutantes debiendo escapar de un rascacielos de 100 pisos es, por añadidura, tremendamente divertido.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 80

12 GRAND THEFT AUTO V



ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

13 WORLD OF WARSHIPS



ACCIÓN / SIMULACIÓN ■ WARGAMING.NET
WARGAMING.NET ■ GRATUITO



Wargaming.net completa su trilogía bélica con el mundo marino y los barcos de la Segunda Guerra Mundial. Si te gustaron los juegos anteriores, éste te sorprenderá aún más.

COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 NBA2K16



DEPORTIVO / SIMULACIÓN ■ 2K GAMES
TAKE 2 ■ 49,95 €



No sólo 2K ha vuelto a conseguir un juego de gran calidad, sino que es de los pocos estudios capaces de conseguir una evolución verdadera en sagas deportivas anuales.

COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85

15 MASSIVE CHALICE



ESTRATEGIA / ROL ■ DOUBLE FINE
DOUBLE FINE ■ 19,99 €



Una combinación explosiva de ambientación medieval a lo Juego de Tronos con el estilo de acción de un juegazo como «XCOM». ¿El resultado? Alucinante y divertidísimo.

COMENTADO EN MM 246 ■ PUNTUACIÓN: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

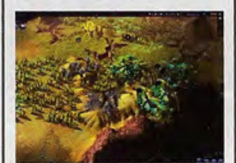
COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

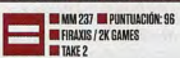
ESTRATEGIA

Quizá esperábamos que la nueva entrega de «Might & Magic Heroes» entrara en la lista, pero lo que nos ha sorprendido es que el veterano «Harthstone» haya aparecido ahora en el top 5. Interesante...



1 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

36% de las votaciones

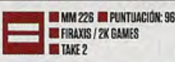


MM 237 · PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



2 XCOM ENEMY WITHIN

22% de las votaciones



MM 226 · PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



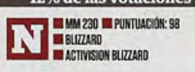
3 MIGHT & MAGIC HEROES VII

21% de las votaciones

N
MM 248 · PUNTUACIÓN: 85
LIMBIC ENTERTAINMENT/UBISOFT
UBISOFT

4 HEARTHSTONE

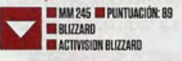
12% de las votaciones



MM 230 · PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 HEROES OF THE STORM

9% de las votaciones



MM 245 · PUNTUACIÓN: 89
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

ACCIÓN

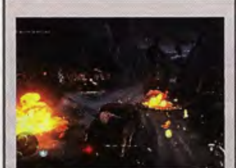
«GTA V» sigue imponiendo la ley del más fuerte, aunque sus seguidores no le van a la zaga. Las novedades que entraron el mes pasado se afianzan en la lista manteniendo posiciones.



1 GRAND THEFT AUTO V

40% de las votaciones

MM 243 · PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



2 MAD MAX

27% de las votaciones

MM 247 · PUNTUACIÓN: 92
AVALANCHE STUDIOS
WARNER BROS. INT.



3 MGS V THE PHANTOM PAIN

21% de las votaciones

MM 247 · PUNTUACIÓN: 90
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
KONAMI

4 BATMAN ARKHAM KNIGHT

10% de las votaciones

MM 246 · PUNTUACIÓN: 96
ROCKSTEADY / WARNER
WARNER

5 SOMBRAS DE MORDOR

2% de las votaciones

MM 237 · PUNTUACIÓN: 95
MONOLITH / WARNER
WARNER

AVENTURA

El estupendo «Life is Strange» se mantiene en todo lo alto, pero «Stasis» ha entrado con fuerza y amenaza la posición privilegiada del juego de DontNod. Veremos si logra hacerle caer...



1 LIFE IS STRANGE

33% de las votaciones

MM 248 · PUNTUACIÓN: 86
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 STASIS

31% de las votaciones

N
MM 248 · PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM



3 RANDAL´S MONDAY

19% de las votaciones

MM 239 · PUNTUACIÓN: 90
NEXUS GAMES / DAEDALIC
MERIDIEM

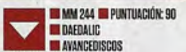
4 DEAD SYNCHRONICITY

10% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 88
FICTIORAMA / DAEDALIC
MERIDIEM

5 GOODBYE DEPONIA

7% de las votaciones



MM 244 · PUNTUACIÓN: 90
DAEDALIC
AVANCEDISCOS

ROL

Las artes de Geralt de Rivia y el poder de sus señales le permiten seguir el primero de la lista. Y, de momento, no parece que haya novedades que le amenacen. Ya veremos el mes que viene.



1 THE WITCHER 3 WILD HUNT

40% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



2 PILLARS OF ETERNITY

31% de las votaciones

MM 243 · PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM



3 DIVINITY ORIGINAL SIN

12% de las votaciones

MM 235 · PUNTUACIÓN: 94
LARIAN STUDIOS
LARIAN STUDIOS

4 DRAGON AGE INQUISITION

11% de las votaciones

MM 239 · PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

5 LORDS OF XULIMA

6% de las votaciones

MM 246 · PUNTUACIÓN: 92
NUMANTIAN GAMES
MERIDIEM

VELOCIDAD

Si no cambian las preferencias de vuestros votos, y teniendo en cuenta que pocas novedades tenemos, es posible que veamos esta situación de parrilla durante muuucho tiempo.



1 PROJECT CARS

34% de las votaciones

MM 244 · PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 F1 2013

30% de las votaciones

MM 225 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI



3 GRID AUTOSPORT

22% de las votaciones

MM 235 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

4 F1 2014

11% de las votaciones

MM 237 · PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 MOTO GP 14

3% de las votaciones

MM 221 · PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Algo parecido a lo que ocurre en el mundo de la velocidad lo tenemos en la simulación, con títulos que cada vez se agarran más a las posiciones de privilegio. Seguimos explorando la galaxia.



1 ELITE: DANGEROUS

36% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 LOS SIMS 4

29% de las votaciones

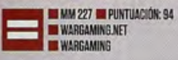


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



3 WORLD OF WARPLANES

24% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

7% de las votaciones

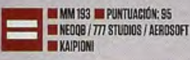


- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



5 MICROSOFT FLIGHT

4% de las votaciones



- MM 193 ■ PUNTUACIÓN: 95
- NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
- KAIPIONI

DEPORTIVOS

Ha sido llegar y triunfar. Los fans de «NBA 2K» lo tienen claro y la última entrega de la saga no ha tardado ni un minuto en colocarse líder de la tabla. Esto sí ha sido una canasta ganadora.



1 NBA 2K16

43% de las votaciones

N

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K15

26% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

20% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

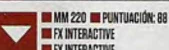
8% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

3% de las votaciones



- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
37% de las votaciones	34% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
41% de las votaciones	39% de las votaciones	20% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
46% de las votaciones	39% de las votaciones	15% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



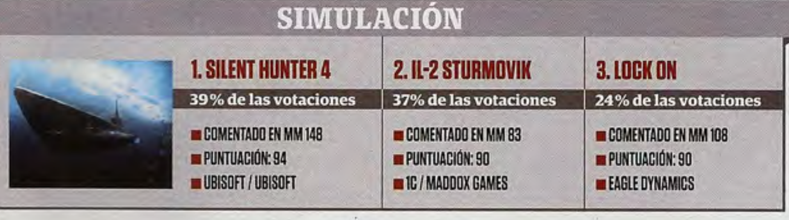
1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
36% de las votaciones	35% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
41% de las votaciones	37% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
42% de las votaciones	37% de las votaciones	21% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

DOOM

¡Larga vida al rey de la acción!

El regreso del mítico «Doom», de la mano de Id Software –ya casi sin ninguno de los creadores originales–, tiene en ascuas a los fans de todo el mundo, pero... ¿estará a la altura de lo esperado?

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/Compañía:** Id Software/Bethesda
- **Fecha prevista:** Primavera 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción en primera persona, reinicio de la saga** que inventó el género.
- Viajaremos, de nuevo, a las instalaciones de **la UAC en Marte y al mismísimo Infierno.**
- Usará el **nuevo motor gráfico Id Tech 6.**
- Incluirá diversos modos **multijugador, con el uso de arenas como base** de la acción.
- Ofrecerá como extra **un editor, «Doom SnapMap»,** para diseñar tus propios niveles.

Con la alpha cerrada en marcha, limitadísima en cuanto a las opciones disponibles –un demonio, un modo de juego, un escenario, pocas armas– el momento de echarle mano al nuevo «Doom» está cada vez más cerca. Y es que hemos visto tráileres, imágenes, diseños, pero nada se puede comparar a volver a enfrentarnos cara a cara a los demonios y a la leyenda del propio juego que, de la mano de Id –ya sin Carmack en sus filas– volverá la próxima primavera. Sin embargo, no son pocas las incógnitas que hay que desvelar aún sobre este "reinicio".

De vuelta a Marte

Aunque originalmente se hablaba de una continuación de la trama de «Doom 3» en que los demonios invadían la Tierra –similar a la de «Doom II», parece que la historia de «Doom» –sin número, en lo que es toda una declaración de intenciones– apostará por el reinicio de la saga volviendo a los orígenes, con la invasión demoníaca en Marte y un viaje posterior a las puertas del Infierno.

De hecho, aunque la historia aún no ha sido desvelada en su totalidad, parece más bien beber de todos los guiones de la saga. Hay similitudes con los tres juegos precedentes, y alguna influencia de las distintas modificaciones que se han hecho a lo largo de los años.

Pero... en serio. ¿Alguien va a jugar a «Doom» por su historia? Como ya afirmó Marty Stratton, el productior del juego, en su presentación en el pasado E3, «Doom» ha vuelto para ofrecer



¡Demonios, armas, accion y vértigo! El regreso del mítico «Doom» está cada vez más cercano. El juego que inventó el "shooter" volverá en 2016 con nueva tecnología gráfica, más modos de eliminar demonios, un multijugador espectacular y un editor increíble.





¿Qué nos espera en el Infierno? La parte final de «Doom», que se desarrollará en el hogar de los demonios, nos enfrentará a hordas y hordas de los más poderosos enemigos que podamos imaginar.



El regreso de los viejos conocidos. Demonios como el Mancubus o el Revenant, que se estrenaron en «Doom II», volverán de nuevo ahora.

acción vertiginosa, demonios a los que masacrar y armas grandes de la leche. Pero, además, tendrá un multijugador brutal y un editor de caerse de espaldas, «Doom SnapMap». Pero todo a su tiempo...

El multijugador llega primero

La alpha cerrada –cerradísima, mejor dicho– a la que se ha accedido únicamente por sorteo se ha centrado en el multijugador de «Doom». Como decíamos al comienzo, un único mapa, un único modo –un "deathmatch" un tanto especial– y un único demonio, el Revenant, han sido sus pilares.

Lo del "deathmatch" especial viene por la aparición del Revenant. En realidad, el demonio es un jugador más, y su personalidad puede ser asumida por cualquier de los jugadores al recoger un "power up" concreto. Así, todos los jugadores que manejan a un marine han de evitar al demonio al tiempo que intentan acabar con él. Lo malo es que el Revenant es poderosísimo; puede dar saltos tremendos con su jetpac y está dotado con dos enormes cañones ametrallados en sus hombros, además de la fuerza brutal de su naturaleza demoníaca, capas de desmembrar al resto de jugadores... aunque los marines tampoco se quedan cortos, y es que la brutalidad del nuevo «Doom» será, también, una de sus señas de identidad.

¡Salvaje como nunca!

«Doom» nunca ha sido un juego ni una saga para espíritus sensibles. Lo explícito de «Doom III», por ejemplo –y era sólo el motor Id Tech 4–, se quedará en un paseo por el campo comparado con lo que Id ha preparado con el nuevo «Doom» usando el Id Tech 6 –o Id Tech 666, como les gusta llamarlo.

Además del realismo visual, la brutalidad de la acción se ha exacerbado: puedes golpear, patear, aplastar y destrozar las extremeidades de tus enemigos. Literalmente, reventarlos a patadas. Además, las clásicas armas –el BFG, la

LA EVOLUCIÓN DE DOOM

Han pasado más de 20 años desde que un pequeño estudio de Texas formado por un grupo de jóvenes genios de la programación cambió la historia de los videojuegos. El nacimiento de «Doom», cuyo diseño y tecnología se basaban en los de «Wolfenstein 3D», abrió un nuevo camino.



Doom (1993) El juego original ya nos enfrentaba a humanos transmutados en zombis, además de a demonios.



Doom II: Hell on Earth (1994) El gran salto en diseño de acción de la saga llevaba los demonios a la Tierra.



Final Doom (1996) Se trataba de una compilación de dos modificaciones independientes basadas en «Doom II».

DE VUELTA AL INFIERNO DE LA ACCIÓN... Y MÁS ALLÁ DE MARTE



Las instalaciones de la UAC volverán a ser el escenario de las primeras misiones de la campaña de «Doom», invadidas por los demonios que aniquilaron a todos sus ocupantes, tras la apertura de un portal dimensional.



Pero el verdadero terror nos espera en el mismísimo Infierno, al que viajaremos en la parte final del juego, combatiendo a los grandes demonios del Averno con las armas más increíbles que hayamos visto jamás en un juego de la saga.

escopeta de dos cañones, etc.– se verán acompañadas de otras nuevas, como el rifle de plasma, la Gatling, etc. Pero el uso de la sierra mecánica, capaz de partir por la mitad –literalmente– y en vertical a los demonios, será... ¡buf!, un auténtico espectáculo gore.

Un editor increíble

Pero donde Id se va a salir va a ser con el editor, el «Doom SnapMap». No sólo ofrecerá una potencia y versatilidad increíbles para diseñar niveles y mapas, con unas herramientas de uso sencillísimo e intuitivo, pudiendo crear escenarios en cuestión de minutos, sino que será capaz incluso de permitir al jugador alterar la lógica de la acción del juego, esto es, crear "scripts", modificar potencia de armas, de personajes, etc. de forma asombrosa. Es algo que va a dar a «Doom» una vida tras su lanzamiento enorme, y que va a sacar a la luz toda la creatividad –infernal– que llevas dentro. ¿Listo para volver al Infierno? **A.P.R.**

> "Id ha cogido y potenciado la esencia de «Doom» con una acción brutal y espectacular"



¿Escopetas en Marte? ¡Pues claro que sí! No hay arma en la saga «Doom» que no sea una leyenda, pero la escopeta de doble cañón es uno de los grandes clásicos de todos los juegos, que por supuesto volveremos a manejar en este «Doom».



Doom III (2004) El gran cambio sobre la saga original llegó 10 años tras «Doom II». Estrenó el Id Tech 4 y nuevo estilo.



Doom III BFG Edition (2012) Se trata de una compilación total de la saga, e incluye un capítulo nuevo de «Doom 3».

«DOOM» EN DISPOSITIVOS MÓVILES



Doom Resurrection (2009) Exclusivo de dispositivos iOS, como historia paralela a la de «Doom 3».



Doom (I y II) RPG (2005-2010) Rol por turnos, lanzados para móviles y luego para iOS.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

XCOM 2

¡Los alienígenas han conquistado la Tierra y sólo tú puedes organizar la resistencia contra el invasor! Te contamos cómo será «XCOM 2».



ANNO 2205

La estrategia nos lleva al futuro en la nueva entrega del clásico de Ubisoft. Si lo tuyo es la gestión, no te lo pierdas.



JUST CAUSE 3

¿Podrás conseguir que Rico cumpla su nueva misión? Avalanche nos trae un nuevo mundo abierto repleto de acción.



TOTAL WAR WARHAMMER

Probamos el próximo y esperado juego de la saga de estrategia de Creative Assembly. ¡La fantasía impone su ley!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

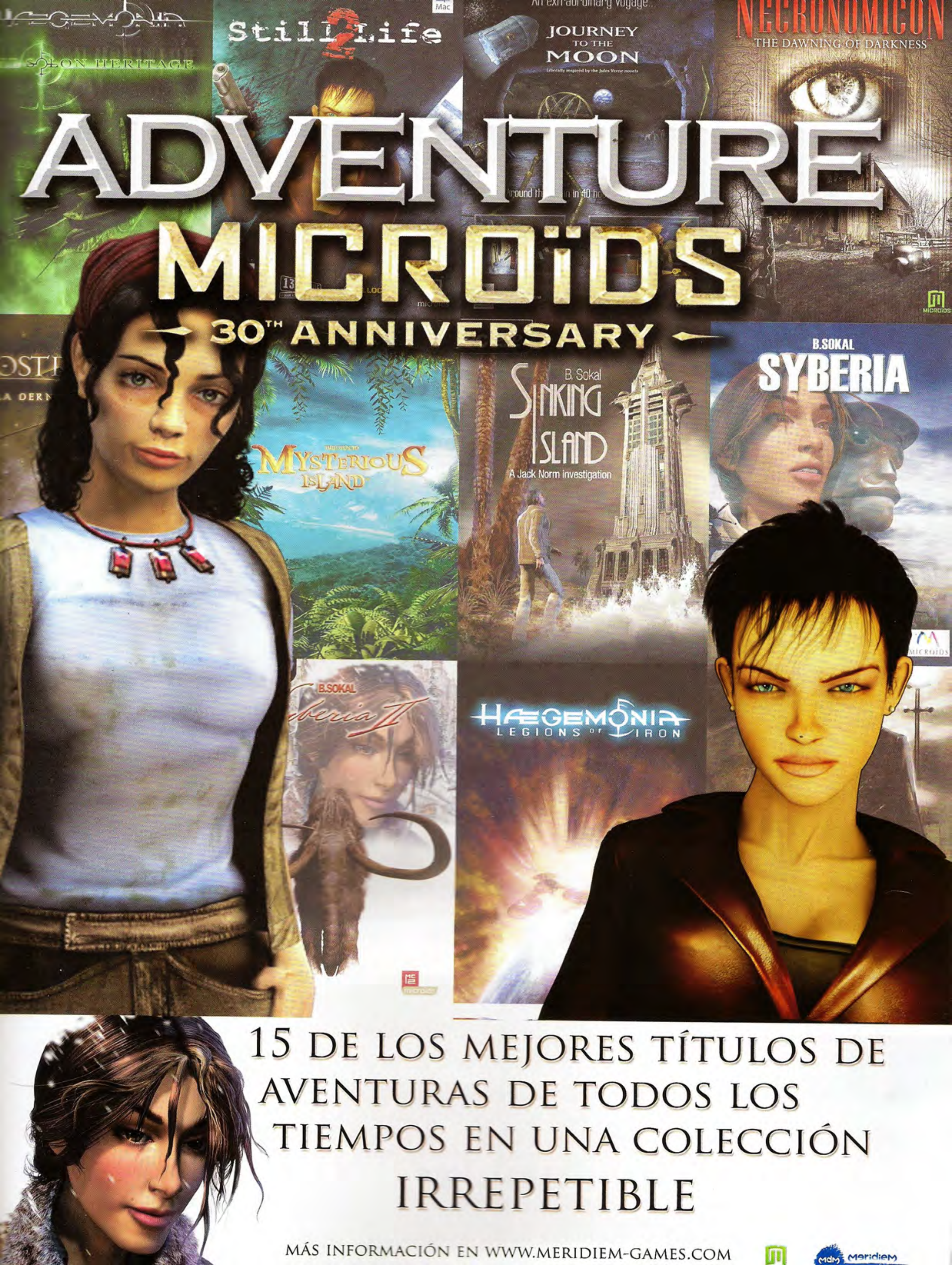
Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2016
Printed in Spain


Still Life 2
JOURNEY TO THE MOON
NECRONOMICON
THE DAWNING OF DARKNESS
ADVENTURE
MICROÏDS
30TH ANNIVERSARY
MYSTERIOUS ISLAND
B. Sokal
SINKING ISLAND
A Jack Norm investigation
B.SOKAL
SYBERIA
B.SOKAL
Syberia II
HAEGEMONIA
LEGIONS OF IRON
15 DE LOS MEJORES TÍTULOS DE AVENTURAS DE TODOS LOS TIEMPOS EN UNA COLECCIÓN IRREPETIBLE
MÁS INFORMACIÓN EN WWW.MERIDIEM-GAMES.COM